
100% 游戏与模拟器光盘+手册
EMU-ZONE
模拟地带
2003.3
定价:7.80元
本手册随光盘赠送
俺们农村的福音战士
模拟器玩NGC游戏?
合金弹头4代
人质100%收集大法
擦写卡商业
内幕揭秘!!
超级马里奥64
GBA马里奥赛车潜心研究
全星级攻略


DEAD OR ALIVE
XTREME BEACH VOLLEYBALL
DOA XCESS
NEOTAKU.C

前言

“新的地带，新的精彩”，一样的口号，一样丰富的内容，一样无比热情的编辑！这就是我们新一期经过全新改版的《模拟地带》。经过一番努力，在无数次的讨论研究后（这里好像有点夸张，呵呵），新一期的《模拟地带》又和大家见面了。我们一直坚守着办刊的宗旨——每次变化都会给大家带来惊喜。每次的改版都将是我们的一个进步，我们先看看这次改版后的新惊喜吧：

一，内容精华化。我们将以前故有栏目的内容更浓缩化和精华化，让读者感觉更实在更超值。

二，不变的编辑阵容。我们各位小编均会全力以赴，为大家打造崭新的模拟器杂志！

三，杂志改为大32开。经过我们的反覆推敲和众多实例的验证，觉得32开本更适合模拟器杂志的要求。

四，新的内容取向。我们将新版杂志定位为——“任何人都能看得明白，看得开心的模拟器游戏杂志”。使更多层面的读者能够领略到模拟器的魅力所在。

最后，当然要再喊一次我们不变的口号：

新的“地带”，新的精彩！！！



模拟地带（2003.3）

出版：吉林音像出版社

策划：KEN
编辑部：《模拟地带》编辑部
编辑部电话：013178835251
编辑：真田幸村、大力水手
红猪、billy、来来
光盘：呆菠萝
美编：Jevic
排版：Marco
联系电话：010 － 85561473
联系人：胡红

出版号：ISBN 7 － 88833 － 052 － 5
ISRC CN-Q06-02-052-0/V.J6
定价：人民币7.8元（光盘+手册）

EMU-ZONE 模拟地带

目 录

模拟速递

街机专栏

家用机专栏

掌机专栏

文学社

读编心声



MAME32k-0203:



目前最强的MAME网络联机版MAME32k-0203推出了，由于官方Kaillera的MAME32K一直没有更新，这个当然就是以前大家一直在用的UOMAME32K，新版变动是：

- 与官方mame v0.64驱动同步，支持了HD游戏
- 修正了网络对战的控制BUG
- 加入了一些特别版Kaillera的彩京游戏

Guru's ROM Dump News:

Guru收到的新机板列表总汇：

- Perestroikia Girls (Promat/Fuuki, 1993)
- Dead Or Alive (Tecmo, 1996, Sega Model 2A version - for resale)
- Kyukyoku Tiger (Taito, 1987 - for trojanizing the MCU)
- Gigas (Sega, 1986)
- Time Crisis (Namco, 1996, Namco Super System 22)
- Ground Effects (Taito, 1993)
- Ultra Token Legend (Banpresto, 1993)
- Dragon Master (Unico, 1994)
- Head Panic (ESD/Fuuki, 2000)

HOME HOW TO HELP LINKS SEND COMMENTS
The Guru's
ROM DUMPING NEWS

- Billiard Academy Real Break (Nikanihon/Dynax, 199x, pr0n)
- Taiwan Chess Legend (Uniwang, 1995)
- Guardians (Banpresto, 1995)[电精2]
- Powerful Baseball (Konami, 1998, System 573)
- Mad Donna (Tuning, 1995, pr0n)
- The Return of Lady Frog (Microhard, 1993, pr0n)
- Maya (Promat, 1994, pr0n)
- Vs Block Breaker (Kaneko, 1997, Super Kaneko Nova System)
- Rev B of Time Crisis
- Primal Rage II

neutrinoSX 0.06

除PCSX2外另一个很有希望的PS2模拟器，新版更新如下：

GUI：

- 增加了调试器窗口(没有全部完成)

CPU：

- 移除了预取注释器(因为有太多bug,并且太慢了)
- 修正＆增加了缺损的r5900开放代码
- 修正了错误＆增加了开发代码表格
- 基础的COP2执行可能

DMA：

- 重写了所有的DMA转换器
- 链环转换模式的局部执行

BIOS：

- "Semaphore"的局部模拟
- DMA处理＆中断处理的局部模拟

IOP：

- 使用了SifPlugin插件

Timers：

- 定时器的局部模拟

Plugins：

- 新的文件夹：plugins

Input：

- 使用了输入插件
- 给turnip.elf和p51.elf Hack了类比摇杆

GS：

- 可以使用F8键截图



Elf：

– 重写了一些部分

Others：

– 在几个部分中分开了文件

– 版本号现在是: MAJOR.MINOR.BUILD

– 可使用GStaris0.6来运行Demos: 详细请看DEMO_STATUS.txt文件

Raine 0.37.3:



上一次更新的0.37.2版存在相当多的错误，这次作者不仅修正了前版的大量错误，还在各方面做了不少改良：

– 重写了低等级声音程序；现在的声音质量应该是最高的了(0.37.2版的声音并不坏，特别是在windows的22050Hz下，现在声音的同步方法已经完全改变了)；还有，在windows下的立体声效果现在更好了！

– 修正和重写了三倍缓冲代码；在8bpp下有色彩闪烁的Windows用户强烈推荐使用现在的这个三倍缓冲，但是它还并不能在每个视频模式下运行(它甚至还会在DOS版本下当掉)

– 修正了一大堆在0.37.2中的崩溃问题，也修正了在mazinger和kicknrun里的崩溃问题

– 修正了在rygar里的坏色彩，还修正了gemini king里的记忆位图

– 修正了在3wonders里的坏背景，还修正了最后的cps1克隆来匹配MAME的惯例

– 现在armedf，crazy climber 2和terraf支持任何色彩深度

– 所有的Raine版本已转换成了allegro声音，还在声音选项里加入了“Max mixer volume”(最大混合音量)，它可以产生饱和或者提高你的声音；仅是测试；Windows 用户现在更适宜使用AllegMix声音驱动

– nlx_doom加入了一个键来重置目前游戏而不必呼唤出GUI界面来重置！

Nebula 2.23a:

好东西来了，新版更新如下：

CPS2部分:

– 修正了MvsC中错误的闪光帧

– 修正了一些Dimahoo金手指不工作的问题

– 修正了游戏在桌面颜色设置为32位色时的崩溃问题



— 加入了对 1944 的支持

CPS1部分:

— 修正了截图工厂功能中的"Step Frame"按钮

— 修正了Mega Twins的音乐速度问题

— 修正了Forgotten Worlds中缺损的活动快问题

— 修正了游戏在桌面颜色设置为 32 位色时的崩溃问题

NEOGEO部分:

— 修正了截图工厂功能中的"Step Frame"按钮

通常部分:

— 修正了Norepeat在Winamp jukebox列表下的操作

— 增加了Winamp jukebox的功能,在TRACKLST目录下检查sample.trk

— 为了支持渲染插件而改良了视频插件界面

— 增加了一个初步的基于 D3D 的图形渲染插件。作者推荐玩家使用该插件来玩那些旋转屏幕的游戏(如19xx,dimahoo等),因为玩这些游戏时使用该插件比使用其他的硬件过滤模式的速度更快。但需要注意的是Scanlines 模式不能工作在屏幕旋转的游戏中

另外需要的注意的是你的显示卡必须有以下的特性才能使用新的 D3D 插件:

non square textures

non power of 2 textures

材质贴图大小必须大于 256x256(因此 Voodoo 系列不再支持)

Nebula Model 2 Ver 0.6



世上第一个SEGA Model 2B/2C模拟器的新版本,但作者发布了玩NEBULA MODEL2最低配置: Pentium Ⅲ/Athlon 1 Ghz,128MB RAM, Fast 3D card(GeForce class recommended);推荐配置: Athlon XP 2.0 Ghz,512MB RAM, Geforce 4,确实恐怖。

更新如下:

— 增加了Model 2C (Fujitsu MB86235) DSP 的模拟,但需要关于 MB86234 的资料

— 增加了对Dead or Alive[生与死],Gunblade等游戏的支持

— 作出一些其他的小修正

从抓图看来Nebula 对 model2 的模拟进展相当顺利,让我们继续期待下一版本,但希望能减轻一下配置啦 P

Nebula Model2 ATI video card driver

伟大的ElSemi发表了一个对应多机种街机SEGA Model 2模拟器新版本的ATI视频加速卡的驱动程序。修正了该ATI视频加速卡使用模拟SEGA Model 2游戏时出现的图形错误问题

VisualBoyAdvance Version 1.4

目前最优秀的GBA模拟器发布了最新版本，更新如下：

· 代码更新：

－ 添加了双线性和增强双线性过滤

－ 添加了帧间混合的支持

－ 添加了在全屏幕模式下显示速度的支持

－ 添加了逐条的速度显示

－ 添加了对自动跳帧的支持

－添加了对 ELF DW_FORM_strp 的支持（请使用新的 GCC 版本）

－ 添加了对开启/禁止 GB/GBC 录像层的支持

－ 修正了读取第二个 ELF 文件时发生崩溃的现象

－修正了在 ADVANCEMAME Scale 2x MMX 模式下缺失的 EMMS 指令

－ 修正了一些计时器设置问题（代码不清晰导致）

· 窗口更新

－ 允许 AMD CPUs 利用 MMX 代码

－ 添加了在全屏幕模式下选择视频模式的支持

－ 添加了全屏幕三倍缓冲的支持

－ 添加了对若干手柄配置的支持

－ 添加了对 INI 文件中储存设置的支持

－ 针对 INI 添加了注册表输出设置

－添加了对限速的支持（在 5% 和 1000% 之间）

－ 修正了全屏幕模式下的显示问题错误信息

－ 修正了 256 模式下所有视图的显示

－ 修正了 Visual Studio 程序文件，所以它能够在其他计算机上工作

－ 修正了当程序开始时禁止 SFX 就无法工作的问题

－ 修正了在全屏幕模式下过滤器被激活，模拟器最小化时，最小化屏幕的问题

汉化情报站

最终幻想战略版（GBA）汉化进展

近日最令人关注的应该是FFTA这个GBA大作的汉化了。在FFTA刚推出熊组的Diabear已经开始了工作，目前进展进展顺利，已经导出了所有字库、对话。他的原话：

最近主要以汉化菜单为主。新版主要修正了上一版读取武器死机的问题。但新版的字体看得很吃力，不过FFTA的系统有了稍微的汉化，但完成度不高。

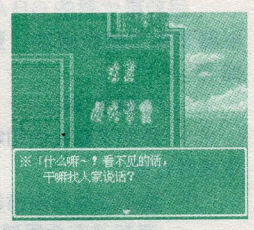
另一方面，新福慧网放出了一个将全部“法则”汉化了的补丁。本期光碟附送了此打好补丁的ROM，希望对大家能玩好FFTA有帮助。



DQ6剧情完全汉化版发布

DQ6剧情完全汉化版已经放出，修正了以下BUG：

1．打倒真实世界姆多后，莱夫科德村，与井边老婆婆对话死循环的问题



2．打倒姆多后，莱德城监牢里的卫兵对话漏译的错误

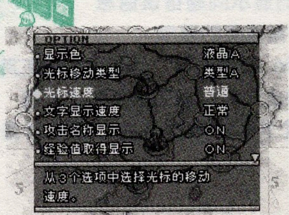
3．雪国上方洞窟某机关的讯息提示错误

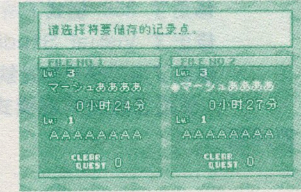
4．达玛神殿B1老婆婆某对话漏译的错误

5．打完天空城，与城门口的二个小怪物对话黑屏死机的错误

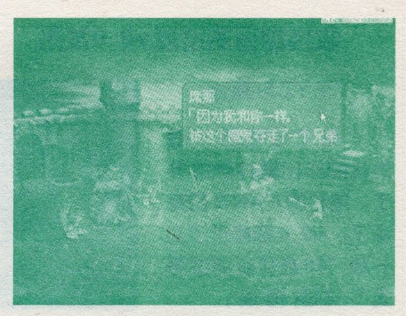
6．其他一些细小的修正

虽然目前菜单和道具还没有汉化，不过相信全中文的的剧情，已经能让不少因日文而却步的人能领略这个经典RPG的魅力了！



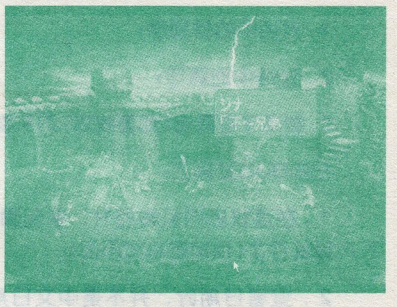


FF9正式版NO1消息



CANING 原话：

FF9 的汉化消息沉寂了两个多月，现在又重新恢复了！汉化消息也差不多两个多月没有更新了！一些 FF 的忠实的 FANS难免有些沉不住气！今天我就大致的把汉化正式版本的一些情况给大家汇报一下，也算对的起大家了！两个多月前的测试版，反映不怎么好，所以在正式版本中我们也下了一些苦功夫，进行重新的制作！修正了一切明显的 BUG，下面我用汉化的截图来比较测试版和正式版。正式版本的汉化进程比测试版本多的多，所以无法进行后期的对比，所以用初期的汉化截图做比较，正式版本的截图将在以后公开，目前正在进行的是物品、武器、道具、特技……的汉化，截图将在下个星期公开…



字体之间的比较，从图中可以看出，正式版本的字体比测试版本要漂亮的多！虽然难免还有不足之处，不过也可以说达到了我们的极限……

三个中文游戏DUMP出

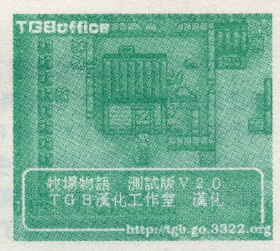
最近又有不少中文游戏被 DUMP 出来，有口袋妖怪——红宝石、蓝宝石以及银河战士——露娜传说。估计仍然是 D 商汉化的，看来这 D 商的汉化实力相当不俗呢。不过估计 D 商做过些手脚，因此这些 ROM 都有些小问题。其中露娜传说要注意的是，给主角起名字不要自己起，选游戏中预选的名字，不然会黑屏。





牧场物语测试版v2.0发布





YEYZAI原话：

有了经验后，很快就制作出繁体版的补丁，港台的FANS们有福了！v2.0版修正了上一版“新春贺岁测试版式”中的错误：

1.对话中的错别字；

2.对话中的病句；

3.翻译了在商店(如畜牧店)购买物品时的对话；

已知BUG及修正：

1.在畜牧店购买物品时，拿起物品并购买后，出现空白窗口。只要再次按下A键就行了(目前在研究原因)；

2.查看日期时，并不是中文日期，所以添加“日文日期和中文日期对照表”，方便玩家查看日期；

3.在各别的对话中，标点符号出现在另一行的开头；出现句子不对齐的BUG；

4.道具屋中的工具手册未汉化；

5.开始选择日记时未汉化。

“究级截拳道”汉化版

kinglly发布了这个GBA游戏的汉化版。这个ROM的编号是0696，英文名为Gekido Advance – Kintaros Revenge,欧版,格斗类(FTG)游戏。

他的原话如下：

喜欢的朋友，下去玩玩，算是给我一个鼓励吧！



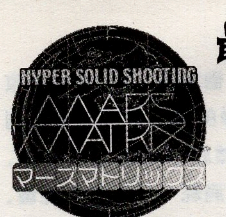
下面是关卡密码（P.S 我自己打的）

第二关: STILL

第三关: KURHI

第四关: COLOR

第五关: DENNY



最新射击大作！！

MARS MATRIX

文：机神

从人类成功移居火星计划成功实施算起，半个世纪已经过去了。表面上，这个红色星球上成立了多个自治区域，其实一直以来，都是由地球联邦控制着火星发展组织，使这个星球殖民化。

2309年12月8日……

突如其来的非自然静电爆炸在地球大气层中爆发，来自火星的讯息瘫痪了地球的广播系统："我们宣布正式独立，不再是地球的附属品"。同时，地球与火星的联系全被切断。

随后，来自火星的讯息停止，火星像回归到人类未曾移居前的寂静……

意识到如此极端的状况后，地球联邦军调动了派驻各殖民星的军事特遣队，由数百艘星际战舰和大量联邦军人组成人类有史以来最强大的星际军事力量，开始在火星星域集结……

星空成为了战场，火星独立战争爆发！

常规射击：

顾名思义，是最基本的射击技巧。常规设计是对任意距离都有效的主要射击技巧，而且得到exp方块，升级后，常规射击的攻击力和射击幅面都会增加。

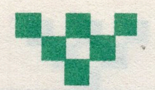


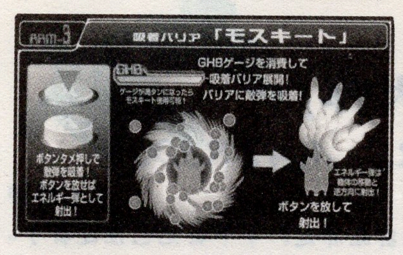


贯通加农：

什么是贯通加农？贯通加农是一种特殊的射击技术，攻击力比常规射击更强力，不过射程较短，只能攻击前方短距离的敌人，当接近敌人时，发动贯通加农，攻击力大增，类似"白兵战"。







障碍吸收：

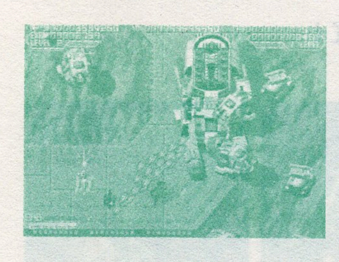
当你的 GHB 槽满档，发动障碍吸收技能，敌人的子弹的能量会被你吸收到你的主机附近，然后形成强力的子弹，反射出去，期间会消耗 GHB 槽的能量，当你处于被敌人子弹包围，无处可逃的处境时，就应该果断的发动这个技巧，当你放开按键，障碍吸收效应就会消失，这样就可以减少消耗 GHB 能量。

重力黑洞炸弹：



当 GHB 能量聚满，战机发动障碍吸收技能，然后一直吸收至 GHB 槽完全耗尽，这时，由于能量的聚集，会在画面中形成重力的黑洞，画面上的全部子弹的能量会聚集，然后对全屏敌人造成打击，是被大量敌人和子弹围攻时的杀手锏。

基本战术讲解





尽管火星母体是一个射击游戏，但是它与其他射击游戏的最大不同在于：游戏需要进行大量的防御，而不是一味的攻击和躲避，你需要留意敌人和敌人的子弹，并且不要贪分。

当你被大量子弹包围的时候，就要适时使用障碍吸收技能，然后趁吸收的空档时间，迅速找寻安全躲避子弹的位置，但当你不是被子弹包围的时候，就尽量不要经常发动障碍吸收，而应该采用躲避的战术，只有这样，到成堆的敌人和子弹出现的时候，你才有足够的 GHB 发动攻击，因为大量的吸收攻击，也能令你的 GHB 槽快速得到补充，但是即使得到补充也不要频繁的发动消耗 GHB 的攻击，因为这样会令你的 GHB 消耗光，这时如果敌人大批出现，你的飞机就死无葬身之地了！



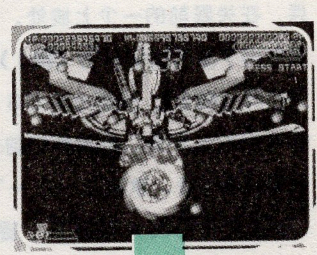
而游戏中，必须把各种技巧灵活运用，单靠常规射击是远远无法应付敌人的。对于弱小的敌人，当然常规射击已经足够，但是强敌出现，就需要使用近距离贯通加农炮进行速战速决的“白兵战”，否则屏幕累积大量敌人，就危险了。

另外，在两辆战机中选择合适的一辆也很重要，两辆战机一辆攻击力强而且速度快，另一辆则有攻击范围大的优势，战机的选择加上对其攻击模式的适当利用，是成为射击高手的必备条件！

最后，还有一点，游戏中的Boss战中，你要面对强大的Boss战机，除了击毁对方，还可以用另外的办法来取胜，那就是拖延时间，当屏幕上方的时计变成0的时候，Boss自动退却。

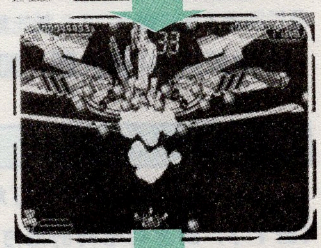
第一阶段

发动障碍吸收系统，吸收敌人的攻击



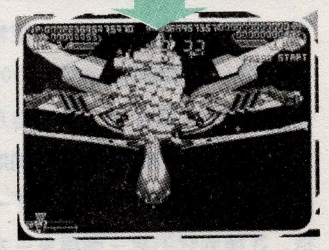
第二阶段

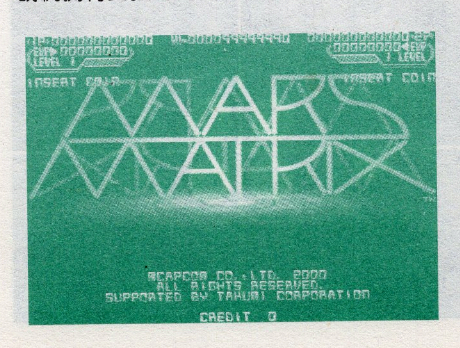
转换敌人攻击的能量，变成为强力能量射击反射到敌人身上！被消灭的敌人会变成exp方块！



第三阶段

收集方块以增加exp，更多的exp能令你的战机拥有更强劲的战斗力！







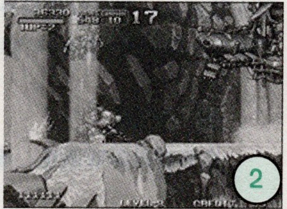


合金弹头1代 人质100%收集大法

文：HELP

MISSION 1



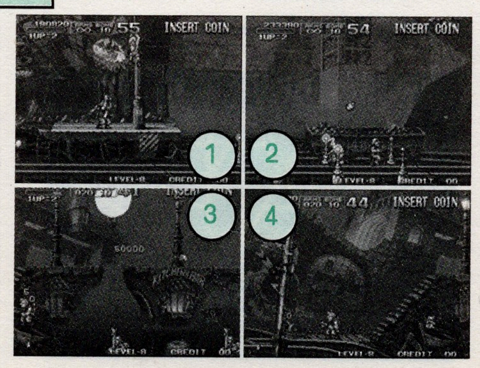




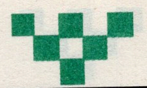
一开始很简单，尽量把用刀对付涌上来的叉叉兵（在一代中近身攻击是300分，而且砍绑人质的绳子及攻击敌方的盾牌，工事或炮弹等均没有额外的加分）。一直到坐上坦克至第一个爆炸桶处，这里可以引出两个藏有弹药和宝物的黄叉叉兵。在关底前的一个上坡处，有两个小瀑布，分别对两个瀑布顶端射击（图1），会有四个人质从天而降（图2）。关底BOSS很容易对付，只要躲开它的三发弹，对其炮口射击。等它转换攻击方式（图3），掌握它一上一下的攻击规律就行（在这有黄色叉叉兵会来“提供”武器弹药），最后别忘了在击破BOSS前先救上方的人质。

本关共10名人质，加分120000

MISSION 2



关头的两面旗帜可以打烂（图1），到达有电网的地方，可以蹲下前进并吃到底下的宝物5000分（这里随机会出现50000分的奖励）（图2），干掉前方黄叉叉兵拿到F弹对付空降的钢炮兵后，对着一边的信号闸开一枪，在换到它的另一面再来一发

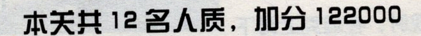


可以获得5000分的奖励（图3），然后快速连走带跳赶在水下的叉叉兵把桥轰断前吃到上面的50000分宝物（图4），然后同时按住左键，在桥断后下落到一边取得另一个随机宝物，接着可以靠窗台跳上来。注意：船上的叉叉兵是没有奖分的。在进入中BOSS前的一个斜坡下有堆草，跳起向下开枪可以打出三个人质。（图5）关底BOSS可以利用坦克的跳进跳出或是利用上面的升降台，躲在下面避过炮弹（图6）。





本关共12名人质，加分122000

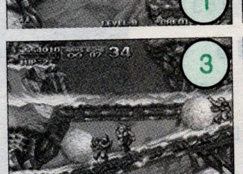


MISSION 3

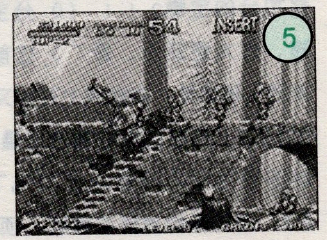
开始要不断往上攀登，在升降梯处最好在登上去之后，先跳起将左面出现的钢炮兵先干掉（图1），最上面的一个有鸟窝的地方一定要在边缘起跳到左边的平台（图2）。斜坡处滚雪球的叉叉兵会源源不断出现，可以跳到他们身后用刀解决（图3）。中BOSS大胡子有两种方法对付：一是尽量近身他，同时按跳加射击键，这样就不会被他的子弹带甩到，掌握好节奏的话很快就可解决，但一定要不断跳跃，此法风险较大。二是一开始就跳到第三层，等他到三层以下的时候跳到他上方向下射击，只要保持在他正上方，他的机枪和手雷是射不到的（图4）。在他死后隐掉前别忘了上前补两刀













(600分)。当坐上坦克后向前会有一棵长在路中间的大树，向其树冠开枪（不要用炮弹）可打出两个人质（图5）。在关底前也有棵同样的大树按相同的办法可打出两个人质（图6），但在救人质时要小心前方突然冒出的坦克。关底BOSS处由于它在下面可以先别去打它，目的是等待82，80，79，77，74秒下来的五个人质（注意最好不要在等人质前先打掉BOSS两边的发射器，这样容易遭到BOSS中间激光炮的连环“欢送”）（图7），当然你如果觉得麻烦的话可以在一开始BOSS出现时，在坦克上蹲下连续扔雷，只要你的弹药充足很快就可以让去它见上帝了。

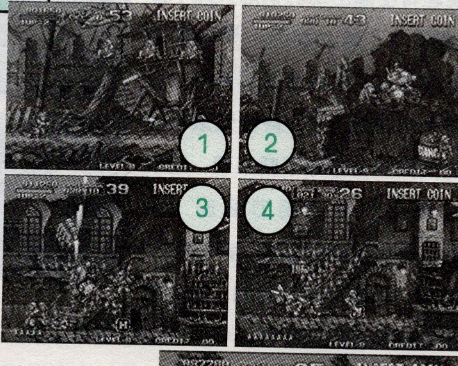


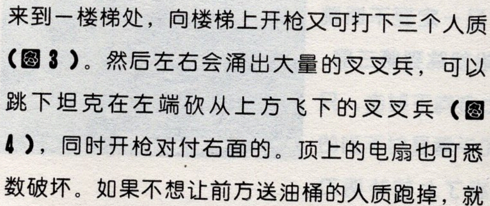


本关共17名人质，加分127000

MISSION 4

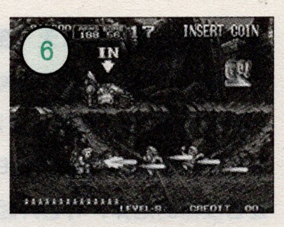
开始等在原地并开枪不断射击干掉前方的叉叉兵，到53秒会空降下三个人质（图1），向前不要急于打掉爆炸桶，不然就无法借桶跳上平台坐到坦克（图2），坦克旁边的那个老头竟然是加分的宝物？！！（0分宝物，比大便还少。晕~）往前来到一楼梯处，向楼梯上开枪又可打下三个人质（图3）。然后左右会涌出大量的叉叉兵，可以跳下坦克在左端砍从上方飞下的叉叉兵（图4），同时开枪对付右面的。顶上的电扇也可悉数破坏。如果不想让前方送油桶的人质跑掉，就









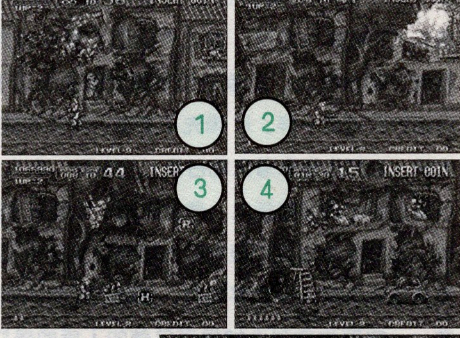




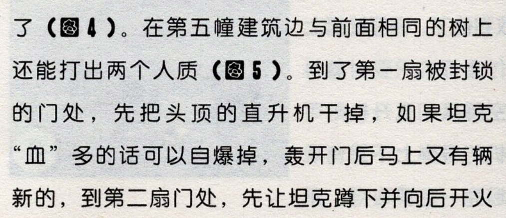
不要过早把前面的爆炸桶打掉。山崖上的坦克可以打掉它下方的土坡让它坠下，如果下面有坦克的话就一箭双雕了，但要注意自己的坦克被压一下也玩完了（哪怕你不在坦克里），在带刺坦克出现时如果坦克“血”不多的话可以自爆掉，后面还会有新的。下斜坡后对着下面的穴里开枪又可打出两个人质（图5）。在进入关底前先跳下坦克，到下层开枪救得前方的两个人质（别把BOSS给拖出来）（图6），然后快速前进，等上层的重型坦克出来后蹲下扔雷可炸出三个人质（动作要快，不然人质会跑掉）（图7），随后到下层左端开枪又可打出三个人质。

本关共23名人质，加分133000

MISSION 5

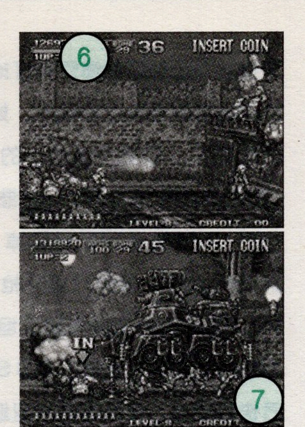


关头的第一，二幢建筑里都有人质，只要向上开枪把房屋打烂即可救的（图1）。在建筑上有钢炮兵，比较保险的是现把他们拖出画面一点，然后用R弹消灭（图2）。在第三和第四幢之间的树上可打下三个人质（图3），装甲车先不要打烂，不然就无法取得第五幢建筑上的加分了（图4）。在第五幢建筑边与前面相同的树上还能打出两个人质（图5）。到了第一扇被封锁的门处，先把头顶的直升机干掉，如果坦克“血”多的话可以自爆掉，轰开门后马上又有辆新的，到第二扇门处，先让坦克蹲下并向后开火









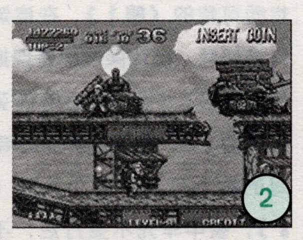
送后面的重型坦克上天（图6），然后会有大量叉叉兵涌出，可以参照第四关跳出用在左端用刀砍并开枪打右边的，但有一定难度。炸开门后，前方会有自杀摩托撞过来。关底BOSS先用跳进跳出法躲过它发出的炮弹，等它升起后立刻干掉下方的喷火口救的三名人质（图7），在车底向上打，只要注意及时打掉两边飞来的导弹就行了。

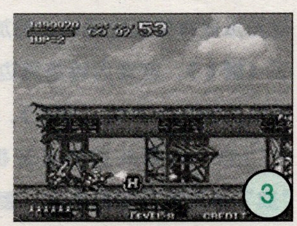
本关共15名人质，加分125000

FINAL MISSION

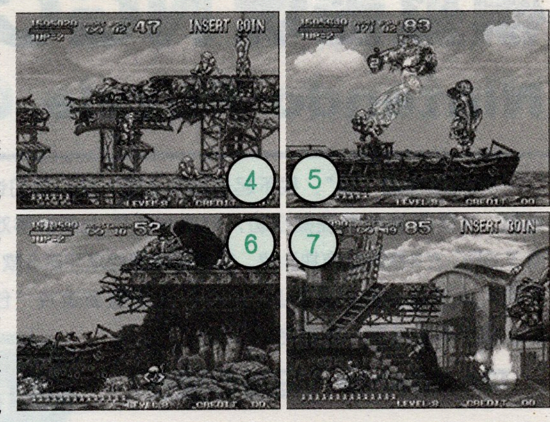
开始树叶中有一个人质，向前走到吊桥末端向后打出两个人质，在前方坦克上的石头中还有一个，接下来来到铁桥处，铁桥分上下两端，走上端会遇到轰炸机和叉叉兵，下端则会出现倒钢梁的车。（只要将上端接口处打断就可以阻止它前进）。下端较为容易，在之后的路上要步步为营，把前方在台阶上，趴着的和拿盾牌的叉叉兵干掉，后面的坦克也一样。H弹先不要拿，最好不要跑的太快。之后先别急着去吃台阶上的鸟窝，拿S枪先干掉上端出现的摩托兵，然后吃掉一边的H跑到右端，扫射左边出现的坦克和上端的叉叉兵，右上的坦克可先不管。一切平静后，遇到四个有人质的地方，一定要先把那个被绳子吊着的人质的绳打断，不然桥被BOSS摧毁后就无法救到他了。在登陆艇上要充分利用好那挺重机枪，对付轰炸机只要对着斜角一直发射就可搞定，而对于空降兵和直升机则可利用跳进跳出法躲避，前方飞机的导弹上下是有规律的，所以也不难。平台上的坦克一定要取得。吊







着的人质等登陆艇靠近了再打下来，不然他们很可能就喂鱼了。在快要登陆陆地时可以下来左移到海里得到一连串奖分。关底将军的直升机最讨厌的地方是它发射的追踪导弹，当导弹逼近时可开枪或扔雷把它打掉或是在它刚发出来时就利用坦克轰出炮弹冒起的烟挡掉。也可用坦克跳出跳进的无敌时间躲避。机下的那挺机枪也要留神，一看到它有动静马上跳起躲开。BOSS处最早的人质在75秒左右出现。往后在68，60，52，44，37，秒时还会出现，送来H，R及BOMB。最后在将军从机上坠落时别忘再去补上几刀哦。







本关人质23名，加分133000

模拟器玩NGC游戏？

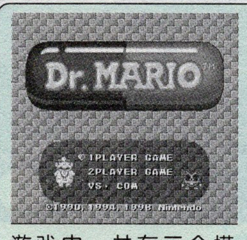
Nintendo Puzzle Collectio

文：Billy

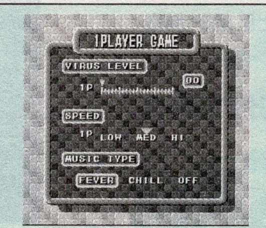
没有太多的“铁”，买不起最新的主机？来，我们也来玩NGC的最新游戏，当然，NGC还没有模拟成功，但是NGC上最新游戏“任天堂方块合集”，收集了SFC上3款好玩方块游戏，编辑部特别找来了这3款SFC游戏的ROMS，虽然不能4人对战，但是基本上，NGC上的最新游戏“任天堂方块合集”，我们就玩上啦！不亦乐乎？哈哈哈！

Dr.Mario（马利奥医生）

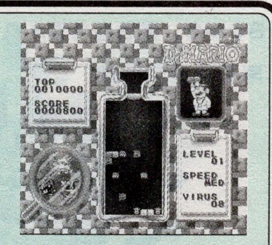
游戏的目的是消除瓶内的细菌，细菌共有三类，以不同的岩石显示。玩家要使用相同颜色的药丸，以纵向或横向的方式重叠相连，当细菌与药丸的相连数目合共4个或以上，就能一起消除，成功把所有细菌消除便能往下关进发。而多余出来的药丸，亦能够透过互相重叠来消除。不过，若药丸的重叠高度，到达瓶口的位置，便会立刻Game Over。



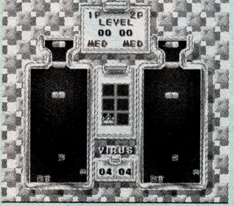
游戏中一共有三个模式可以选择



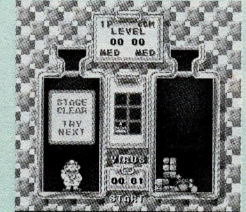
设置难度、下落速度和音乐



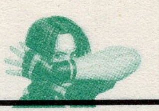
单人模式，玩法与FC版一样



双人对战，可以利用连锁伤害对手



对电脑战，看见“细菌小子”吗？



Yoshi's Cookie
（耀西的曲奇）

曾分别于FC、GB及SFC上推出的《耀西的曲奇》，一人游戏时主要将方块消除为目的，要尽快消去屏幕上的方块，就可以过关了，而对战玩法则是在限定时间内，透过浮标移动六种不同的曲奇方块，只要将相同的曲奇以纵、横方式串成1行5个，就能将之消除，而且对战模式可利用特别的技来骚扰对手。还有一个方块模式，则是需要在一定的动作次数内，消去画面全部方块，很费脑筋啊！

可以选择三种游戏模式

方块会从上方和右边出现

对敌人进行骚扰

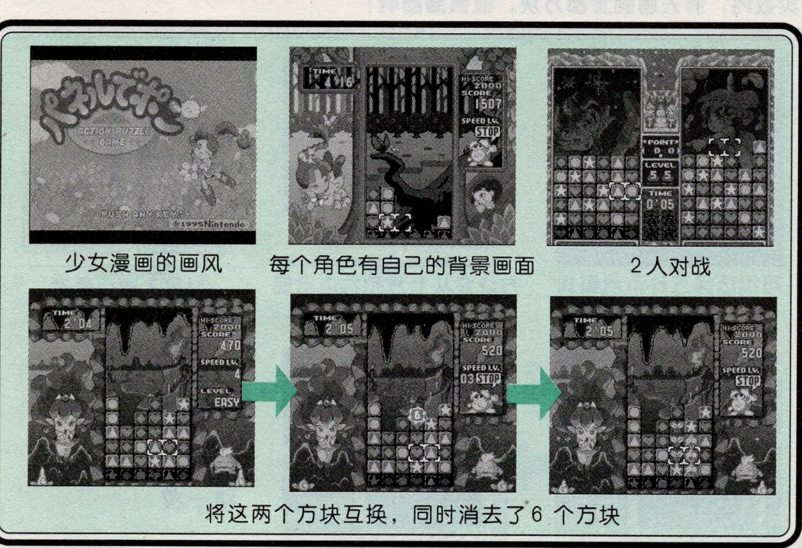
消去全部方块，只能移动一次

这局很简单的过关了



Panel De Pon（花仙子方块）

SFC上较受欢迎的一款方块游戏。利用浮标于方块上移动，目的是把两个相连的方块位置左右互换，只要将三个同款的方块相连在一起，即可将之消除。另外在方块消除期间，由于会牵引整行的方块移动，因此容易造成连锁的机会，在对战模式时更能给予对手较大的伤害（障碍方块）。至于游戏进行期间，上方会不断掉下方块，当方块累积到最顶便会Game Over。

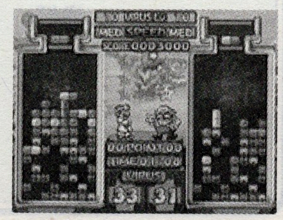


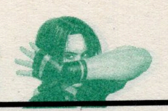
少女漫画的画风　每个角色有自己的背景画面　2人对战

将这两个方块互换，同时消去了6个方块

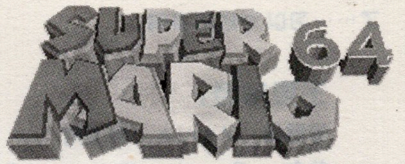
特别功能：NGC与GBA连动

NGC上的任天堂方块合集，还有一个特殊的功能，就是可以把游戏下载到GBA上，在GBA上运行以上游戏的FC版，当然模拟器没法与GBA连动，但是，我们可以另外想办法，本期我们提供游戏《马利奥医生》和《耀西曲奇》的GBA合集ROM，只要写入擦写卡，就可以在GBA上游戏了，当然，也可以利用GBA模拟器来运行。





超级马里奥64全星级攻略



文：来来

第一次玩马里奥的游戏好像是十几年前的事了，关卡什么样已经记不清楚了，只记得它们带给我很多快乐。这几些年游戏业发展得很快，新游戏层出不穷，在空余时间我也玩了不少，可是却很少能有游戏带给我儿时玩“采蘑菇”时的快乐。想再回味一下那时的感觉，我找来了模拟器，玩上了超级马里奥64。再回到这既熟悉又陌生的世界里的感觉真是棒极了！在以后的几周里我的所有业余时间几乎全是和马里奥一同度过的，第三次战胜Bowser后我真是喘了一口大气，这个游戏的世界真是太宏大了，耗时很长，幸而游戏非常有趣。后来我又玩了几遍，当然这几次要轻松多了。当我在电脑前平静下来的时候，我开始写这篇攻略，但愿这些心得能够给同样喜欢玩马里奥的朋友一些帮助。

故事概括：

太阳从东面升了起来，蘑菇城堡的一天又来了。美丽的公主从睡梦中醒来，公主一边梳洗打扮一边计划着新一天的工作：“今天干什么呢？老是和蘑菇们做那些游戏实在太没劲了，对了！做一个蛋糕吧，一个漂亮可口的大蛋糕，再请马里奥到城堡来一块品尝。好，就这么办”。于是，城堡中又忙碌开了。与此同时，世界的另一边，Bowser也在他的老巢里想着鬼主意……



马里奥接到请柬，兴冲冲地来到城堡，但奇怪的是他怎么敲门都没人答应。马里奥发现门没有上锁就推门进了城堡，城堡里面空荡荡的，公主和蘑菇们都不知道到那去了。突然，马里奥听到一阵阴森的笑声，不祥的预感涌上他的心头。好不容易在一个角落里找到了一个蘑菇，蘑菇告诉马里奥，Bowser！果然又是他绑架了公主，还偷走了城堡的星星并用星星的力量创造了强大的军队！而蘑菇们也同样被软禁起来。

最佳悲剧女主角再次难逃成为阶下囚的命运，真是太糟了，看来现在找回星星、救出公主就要靠马里奥

了……习以为常的事情。

主要角色：

马里奥： Mario，男主角。

公主： Peach “Princess” Toadstool，女主角，被Bowser藏起来了。

蘑菇： Toad Mushroom，可以



告诉你很多事，帮上大忙。

Bowser： Bowser，关底老板，绿壳绿身体，邪恶的大怪物（变种乌龟？），马里奥的宿敌。

和马里奥赛跑的乌龟： Koopa The Quick，名字是“疾风龟”，同他赛跑赢了以后可以得到星星。

红炮弹： 友好的炮弹，游戏中马里奥必须先找到他，让他打开大炮的开关然后才能使用大炮。

耀西： Yoshi，隐藏人物，可爱的绿色小恐龙。

基本操作：

1 **A键** 跳跃

2 **B键** 谈话、捡物品、攻击。

3 **C PAD 方向键** 向上表示拉近视点（Zoom In），向下表示拉远（Zoom Out），左右两键可以调节视角，游戏中能帮助你看清楚前路。

4 **Z键** 辅助键，抱头，蹲下。

5 **R键** 视角转换，有两种视角：一种是中远距离，典型的第三人称的视角，比较适合观察马里奥在周围环境中所处的位置；另一种是近距离，镜头在马里奥的脑后，适用于对准方向，比如通过很窄的木桥。

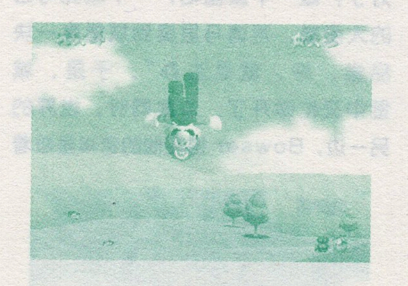
6 **方向键** 不用说了，游戏中只能使用类比摇杆，不过模拟器嘛，可以设置数字键。

7 **基本组合键**

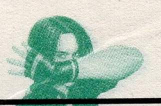
1）单跳 **A**

2）双跳 **A**，**A**。第一次起跳落地的同时再起跳，跳的比单跳高一些。

3）三连跳（高跳） **A**，**A**，**A**。非常有用，因为跳的很高，一个方向



上连跳三下，前次落地的同时后一次起跳。跳的时候同时要按住方向键不放，第一次起跳也可以不按，后两次



必须按。

4）踢墙跳　任何形式的跳跃碰到墙同时（你可以听到声音）按**A**。

5）侧空翻　折返跑后按**A**。向一个方向全速跑，突然向反方向跑（你可以看见一个明显的减速动作），这时就按**A**键。

6）后空翻　**Z**，**A**。先按下Z键再A键，可以跳上一些比较高的平台，落点准确。

7）爬　**Z**加方向键。

8）远跳　全速跑中，**Z**，**A**。推选定的方向，然后按下Z键再按A键。

9）前扑　全速跑，**B**（可以用作攻击）。在比赛滑行时可以用争取点时间。

10）侧滑踢　全速跑，**Z**，**B**（可以用作攻击）。

11）组合拳（腿）　快速连按**B**，**B**，**B**。右一拳，左一拳，再踢一脚。

12）飞腿　**A**，**B**。

13）扫膛腿　**Z**加**B**。

14）靶跺　**A**，**Z**。跳起（单跳、双跳、高跳、踢墙跳、后空翻、侧空翻等跳跃形式中皆可），从高处落下，屁股落地，用全身的重量“跺”敌人。可以用做控制落点。

8　**游泳**

1）手划水　**A**。连续按，游得比较快。

2）脚踢水（蹼泳？）　按住**A**不放，速度不快但是游得稳。

3）向下潜　**A**加向上方向。

4）向上游　与3）相反。

5）跳出水面　在水面上，**A**加向下方向。

9　**飞行**

1）俯冲　方向键向上。

2）爬升　向下。

3）起飞　带着飞行帽的时候，连跳三下。或者钻进大炮中把你发射出去，这样你能飞得很高。

4）降落　按**Z**键或撞到任何东西，再或者飞行帽的时限到了。

10　**开炮**

跳入炮膛，方向键瞄准，**A**开炮。

物品介绍：

1　星星，宝贝啊！

整个游戏一共15关，每关Bowser放了6颗星，关中拿满100金币奖1颗星，15*7＝105颗星；城堡还有15颗隐藏星，这样整个游戏中一共有120颗星。

2　硬币



有三种：黄硬币（金币），红硬币，蓝硬币。

马里奥的体力（Power）：1条命＝8单位体力

1金币＝1单位体力

1红币＝2金币，每关中拿满8红币可以得到1颗星星。

1蓝币＝5金币

每次过关后，每50金币（或者兑换成金币满50）可以加1条命。

3 加命蘑菇

绿色带白点的小蘑菇，加1条命，可惜它会自己跑，过一定时间还会消失。

4 蓝星石

大多数关中里的某处会有一种正方形的石头，上面会有蓝色的硬币标志。在上面靶跺一下，石头的附近就会出现数量不等的蓝币，尽快收集吧，过一定时间也会消失。

5 开关

有四种。紫色带"！"号的开关，基本每关里都有，用途很多，后面再具体叙述。红、绿，蓝三种开关，在城堡里比较隐秘的地方，开启它们就能看到代表三种帽子的红绿蓝盒子。

6 悬浮在空中的盒子

有四种颜色。黄色的最普通，里面可能是数量不等的金币、或者是加命蘑菇，或者是星星；红盒子里面是飞行帽；绿盒子里面是铁帽子；蓝盒子里面是隐身帽。后三种盒子只有当马里奥打开了城堡中隐藏关里的同色开关才会出现。

7 龟壳

在地面、水面上是滑板；在水下是水下推进器。按Z键或撞到东西就没了。

8 旋转的红心

加体力，无限使用。

帽子：



游戏中有三种帽子有特殊的作用（都有时间限制）。

＊**飞行帽**　在红盒子中，戴上它可以飞。

＊**铁帽子**　在绿盒子中，戴上它可以克服水的浮力，不用呼吸而且是无敌的。

＊**隐身帽**　在蓝盒子中，戴上它可以穿过栅栏或一些特殊的墙。

一点经验：

＊　看见木桩，绕着木桩转几圈。

＊　好好利用大炮和龟壳。

＊　练好踢墙跳，这是必须的。



＊ 如果体力快没了，找个最近的水塘跳下去就能补充体力，第 10 关除外 。

＊ 手倒立，当你爬上树、石柱或类似的东西时，爬到顶再向上马里奥就会做一个倒立动作。

＊ 爬到树之类的东西上，再从上面跳下来。这时，马里奥背对的方向就是他将跳向的方向，这在需要攀爬的地方很有用。

＊注意影子，特别是飞行的时候 。

＊在滑道上有两种滑法，坐着滑或趴着滑。前者可以跳，后者不能。无论哪种，Z 键都不起作用，所以后空翻是做不出来的。

这意味着什么呢？这意味着你可能要再滑一次。前面说过每一关中当你拿满 100 金币就可以得到一颗星，而这颗星的位置刚好就在比你的第 100 金币略高一点之处，所以你如果做不出后空翻就只能再滑一次了。建议你拿第 100 金币的时候最好别在任何滑道上 。

说了这么多，可能大家都不耐烦了吧？下面正式开始攻略：

第一幕：起点

第 1 关 "炸弹战场"（BOB-OMBBATTLEFIELD）

位置：一楼最左面的一间里有幅壁画，画着黑色炸弹的图案，跳进去就是了。

传送点（能使马里奥走少点路）

1a 过桥往右的花圃中

1b 过桥后往左，经过第二座木桥，右面的草坪上第一块花圃

2a 山腰上的洞

2b 山顶上的洞

第 1 颗星 "炸弹国王"（Big Bob-Omb on the Summit）



上山，山顶上的就是炸弹国王了。对付他太容易了，绕到或用后空翻到他背后抓起他扔 3 次（别扔下平台），他就会爆炸，第 1 颗星就到手了。

第2颗星 "龟兔赛跑"（Footrace With Koopa the Quick）

拿到第 1 颗星后，你会发现起点有一只乌龟等在那儿，他就是——疾风龟！同他谈话，他提出和马里奥赛跑。答应他就是，反正他是只乌龟，也快不到那儿去（还叫疾风龟呢：P），不过他走的近道你还真没法走。怎么跑都赢了，当然你想快点或者偶然失误了的话可以用一下传送点。千万别

用大炮或者飞到山顶，那样赢了也不算。

第3颗星 “浮岛”（Shoot to the Island in the Sky）

跟开始处的红色的炮弹老弟说话让他帮你打开大炮的机关。有两门炮可以把你发射到浮岛上去，山腰上有一门，山下过桥后的草坪上有一门。我推荐你用山下的那门。只要把左右位置调好，再把大炮的仰角调到最大，发射出去就行了。星星就在浮岛上。小心草坪上的"水炮"！

第4颗星 “红硬币”（Find the Eight Red Coins）



* 在木桥斜下方的升降器上。

* 过桥后的草坪上的一个小土丘上。

* 过桥向左，草坪上的监狱里关着一颗星，看守是一个用锁链绑着的大铁球，绑它的木桩上有1枚。

* 过跷跷板后，左面的草坪上有四根木桩，木桩之间有2枚。

* 拱顶下面，是拱门的开关，1颗加命蘑菇，1枚红币。

* 没上保龄球道之前，左面是一片草坡，接近草坡的顶部有1枚。

* 浮岛上的树上。

第5颗星 “长翅膀的马里奥”（Mario Wings to the Sky）

得到这颗星，你首先必须有飞行帽。

先上浮岛，戴上飞行帽，跳到炮膛里，瞄准金币环的中心发射。接下去什么也别做，别动方向键。当你穿过5个金币环后就能得到1颗星。

第6颗星 “你我两便”（Behind Chain Chomp's Gate）

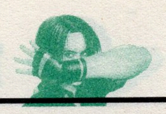
记得关在监狱里的星星吗？现在你要去解救它。跳到绑看守的木桩上，靶跺3次。如果你操作还比较生疏些，可以1次靶跺＋2次靶跺。搞定后你想那疯狂的看守会干什么？我打赌你猜不到，为了感谢你把他解脱出来，他帮你撞开了牢门。别想了，去摘星星吧。

第7颗星 “战果”（100 coins bonus）

总共146枚金币（包括红币／蓝币折合成的金币数），所以很简单。

* 最好不要把这颗星留在天上。

* 除了第1、2颗星之外，第1关里，过桥后的草坪上会有一只乌龟（迷



你型的疾风龟），朝他飞扑过去，会把它的壳扑下来。上去试试，是不是很酷啊。这只乌龟值1 枚蓝币。

＊ 5 根木桩，5 × 5 = 25 枚。可别忘了。

第2关 “空中要塞”（WHOMP'SFORTRESS）

位置：一楼右起第2间房的壁画里。

传送点：

1a 绿盒子旁边的角上

1b 旗杆平台的角上

第1 颗星 “疯狂的铺路石”（Chip Off Whomp's Block）

爬到要塞顶上，那里有一块快发疯了的铺路石。你的任务就是打败他，靶跺他三次就能拿到这颗星。

第2颗星 “要塞之颠”（To the Top of the Fortress）

打败铺路石以后，原来他待的地方不知怎么竖起了一座高塔。另一颗星星等在高塔顶端。

第3颗星 “空中楼阁”（Shoot Into the Wild Blue）

没上要塞之前，下面有一片水塘，过水塘可以看见红炮弹和大炮；前方不远有悬空的两层楼，楼上楼下通过一个木杆连接。对着上面一层楼



的地面稍高一点的地方发射过去，正好抓住木杆，顺杆爬下去，就能拿到星星了。楼上有8 枚金币，别忘了。楼的正下方有一块蓝星石－－4 枚蓝币。

第4 颗星 “浮岛上的红硬币”（Red Coins on the Floating Isle）

这关的8 枚红币很好找，位置如下：

＊ 起点不远，墙里有石头推出来的路上。

＊ 过这段路，有两块蓝色的巨石；在第二块的上方。

＊ 第二棵食人花旁边有1 枚。

＊ 第三棵食人花的附近。

＊ 把你摆渡过去的桥上。

＊ 摆渡过程中掉下去，会发现下面的斜坡上有1 枚，这枚可以在斜坡下面用远跳。

＊ 到要塞顶上，你会发现高塔旁边竖着一根木头。用飞踢把木头踢倒，沿着这木桥向前，过箭头型的平台，前面的平台上有1 枚。

＊ 空中最前面的那个旋转平台上。

第5颗星 “百步穿杨”（Fall Onto the Caged Island）

这颗星在要塞上空的一个小篮子里，要拿到这颗星有两种办法（也许还有别的办法，但我没试过）：

＊起点处的树上住这一只好心的猫头鹰，马里奥爬上树时会把他惊醒。他答应带马里奥一程，抓住他不放（在他下面按A跳起，然后按住不放）他会带着马里奥飞起来。控制好他的方向，到篮子上面降落（Z）就可以拿到这颗星。不推荐这种方法，猫头鹰的力气有限，他只能带马里奥飞一会儿。过了时间，无论在什么地方，他都会放马里奥下来；而且要控制猫头鹰的方向也不太容易。

＊用大炮（可能要试几次才能成功），先瞄准笼子的位置，高度大约是能看到笼子后上移2个大炮口径。

第6颗星 “破壁摘星”（Blast Away the Wall）



还记得摆渡你的桥吧，它连接着两面墙。靠食人花的那面墙上，从大炮的位置看，隐隐约约有颗星。对着这个位置轰一炮，墙被打落了一个角同时露出1颗星，知道该怎么办了吧。注意不要瞄准太尖的位置，不然撞破墙角后会摔死。

第7颗星 “战战兢兢的胜利”（100 coins bonus）

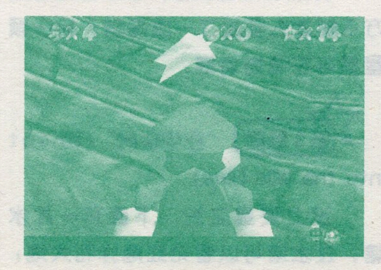
本关一共141金币。干掉3棵食人花，有3枚蓝币；拿足蓝星石的4枚蓝币；在两块石板背后跳五下，再靶跺一下，得2＊10枚金币；加上8枚红币，以及剩下的诸多金币，资源真是太丰富了。

第3关 “海盗船长的秘密海湾”（JOLLYROGERBAY）

位置：一楼最右面的房间里的壁画中。

传送点： 没发现

第1颗星 “沉船中”（Plunder in the Sunken Ship）



海底有一艘沉船，里面住这一条鳗鱼。游到船舱口，被打扰的鳗鱼会



游出来，小心别让他碰到了！他出来后，进入船舱。里面有四口宝箱：)，以正确的顺序打开宝箱，星星就会出现。

一进入船舱，第1个宝箱是正前方最远的，第2 个是最接近入口的，第4 个是1 和2 之间的。

在四口宝箱都被打开之后，要以最快的速度游到船头上有个黄盒子的平台或者附近的平台上。星星就在黄盒子里。船的舱壁很滑，游得慢了等水退完了，要爬到星星的平台上就费力多了。

第2 颗星 “出来玩吧，鳗鱼”(Can the Eel Come Out to Play？)

刚才的那条鳗鱼被惊扰之后，换了个住处，把他再赶出来，他出洞的时候，在他身下等着。等他的尾巴出来的时候冲上去抓住尾巴上的那颗星。等他出洞以后，再想拿到就不那么容易了。

第3颗星 “岩洞寻宝”(Treasure in the Ocean Cave)

沉船旁边有个洞，从这里游进去是一个海底的岩洞。岩洞里有一块蓝星石和一些金币。还有四口宝箱，依次打开宝箱就能得到1 颗星星。顺序是正面面对四口宝箱，最远的是第1 个，第2 个是左边的，第3 个是右手边的。

第4 颗星 “小心晕船”(Red Coins on the Ship Afloat)

这关的8 枚红币很容易找到，4 枚在水下的蚌壳里，有1 枚在一个小岛旁边的石柱顶上，另外3 枚在船上。到船上最简单的办法是跳到大炮里，别动方向键，直接发射出去就到了。船摇得很厉害，别晕船啊。

第5 颗星 “墙壁上的小平台”(Blast to the Stone Pillar)

用炮把马里奥发射到最左面的石柱上，在石柱顶上可以看见前面有个悬空的平台，这就是我说的陆地。跳上去，平台上有颗星。

第6颗星 “逆流而下”(Through the Jet Stream)

本关最难的1 颗星。沉船浮出水面后，原先沉船的位置出现了一股急流，水流的源头有1 颗星。需要拿到铁帽子才能得到星星，戴上船附近岛上的铁帽子，下水去取吧。

第7 颗星 “海神的赏赐”(100 coins bonus)

本关104 金币。太少了！拿到所有的红币，水中的金币，特别是岩洞里的6 枚蓝币。

第4关 “大雪山”(COOL，COOLMOUNTAIN)

位置：一楼左面第二间方间里中间一幅壁画中。

传送点：

1a 起点处向右，有一座断桥，断桥上是一个传送点。

1b 雪山脚下，从企鹅的家出来看到企鹅妈妈向左拐，走一段路可以看到断桥的另一端。

第 1 颗星 “屋内滑道”(Slip，Slidin' Away)

起点附近有一座小房子，从烟囱跳进去，里面有个滑道，滑到底有颗星等在那儿。滑道上有个捷径，在一个靠墙的转弯处有一排金币，沿金币的方向冲进墙去，从这里滑下去，路近多了，也安全多了。

第 2 颗星 “遗失的企鹅宝宝”(Li'l Penguin Lost)



起点附近有只淘气的企鹅宝宝，把他带到山下交给他妈妈。企鹅妈妈会报答你的。不过，很遗憾不可以用传送点。 其实山下还有一只小企鹅，你可以试试看把它交给企鹅妈妈，企鹅妈妈说的话有点不一样，挺有意思的。比较变态的玩法是如何把企鹅宝宝扔出版图外，各位有特殊喜好的朋友可以试试，我这就不教了，虽然我也成功试过：P

第 3 颗星 “极速滑行”(Big Penguin Race)

再次跳入山上的小房子，会有一只企鹅要求与马里奥比赛。答应他，只要先滑到山脚下，企鹅会给马里奥 1 颗星。不能用捷径，必须靠真本事赢他 。

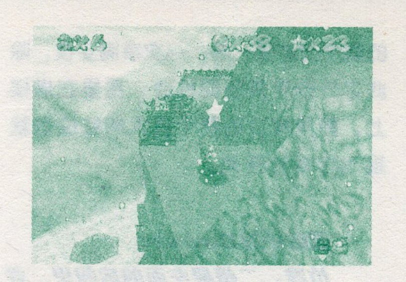
第 4 颗星 “丢三落四”(Frosty Slide for 8 Red Coins)

红硬币的位置如下：

* 起点处的树顶上。
* 雪人脑袋附近的一个角落里。
* 缆车的终点处。
* 过铁索桥后（上面有两个雪人），一座断桥上有 1 枚。
* 企鹅妈妈旁边的树顶上。
* 从山上的传送点下来，在桥的转角处有 1 枚。
* 从传送点下来，过桥左转，附近有 1 枚。
* 铁索桥的侧上方有个悬空的平台（上面有根冰柱），平台上还有 1 枚。可以用大炮把马里奥发射到上面去；或者，从山上滑下来，滑到平台正上

 家用机专栏





方的时候，从右侧的栏杆跳下去就到了。

这颗星星就在有红币的断桥的对面，可以从断桥处跳过去；还有一种办法简单些，从山上滑下来，在经过一个大转弯（之字弯）时，可以看到右边有一块蓝星石，跳到那里去。蓝星石的侧下方就是星星所在的平台。

第5颗星 "一拍即合"(Snowman's Lost His Head)

山上，企鹅宝宝的附近有个雪球；山腰的雪地上有个雪人身体不见了。到山顶同雪球交谈，它希望马里奥为它找到一个合适的脑袋。让马里奥快点滑下山去站在雪人前面一点，雪球会跟着马里奥滚下来，高兴地向雪人冲过来。

第6颗星 "高高的摘星台"（Wall Kicks Will Work）

雪球脑袋待的地方下方还有一层平台，用山下缆车附近的大炮把马里奥发射到这个平台上。从那里往前走，在尽头的正上方的高处有颗星星。利用踢墙跳可以到上面，第二次跳的时候需要高跳接一个踢墙跳。到上面以后千万小心，高台上非常滑。

还有一种方法，不用大炮就能到平台上。雪人脑袋待的那片雪地，侧下方有个黄盒子，里面有一个加命蘑菇，从这里向前走几步，掉下去，运气好也能到平台上。不过太危险了，实在没什么把握。

第7颗星 "滑雪健将"（100 coins bonus）

这关至少有140金币。主要在山上小屋子到山下的滑道里。还有蓝星石的2枚蓝币。

城堡的隐藏星：

公主的秘密滑道

位置：二楼最右面的一间，里面有三幅公主的画像。跳进右面的画像，就到了滑道的开始处。



第1颗隐藏星 滑道的终点，有一个黄盒子，里面有颗星。

第2颗隐藏星 你能在21" 能到终

点，就还能得到另一颗星。

一点建议：

1）沿着金币的轨迹滑；

2）不要撞到护栏。

这样，20"2，3，4 应该可以做到。

捷径：一开始，滑道是封闭的，刚刚滑出这段时，从左面的护栏跳出去，控制好刚好能落到滑道的最后一段上，这样你就少滑了很长一段路了。有一点要注意，落地之前最好按Z。

水族馆

位置：第3关开始的房间里，进门靠右的墙上有个洞，钻进去就进了渔缸。对面墙洞里有1个加命蘑菇。

第3颗隐藏星 在水族馆里拿到所有的8枚红硬币，可以得到这颗星。

天空中的马里奥

位置：在大厅里，当你拿到10颗星，你会看到有一道白光照到大厅中央。站在那里，抬头看天，你就会进入这一关。

第4颗隐藏星 在天上飞的时候，控制好方向。拿到8枚红硬币你将得到1颗星。8枚硬币不太容易拿到，从你对面的2枚开始，逆时针，从高到低的顺序绕塔楼一周，一次拿满8枚，除此之外你没有别的机会。星星在塔楼上，星星旁边的那个很大的红按钮就是飞行帽的开关。

黑暗中的Bowser

位置：二楼最左面的房间里，要进这间房间你需要8颗星。

第5颗隐藏星 在这世界中拿满8枚红币，得到1颗星。

红硬币的位置：

* 悬在起点右面的空中，需要打开前面不远处靠近喷火器的紫开关才能拿到。

* 开关旁边有1枚。

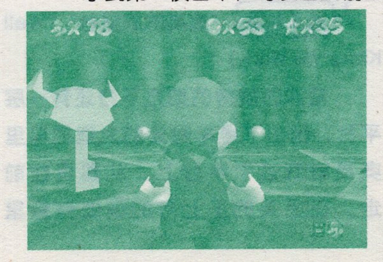
* 往前走，经过一条小径，上面有几颗水晶，其中1颗水晶的旁边有1枚。

* 走出这段路，前面有一座移动的浮桥，这上面有1枚。

* 过了桥，在前面的移动平台上有1枚。

* 过了移动平台，你左面有座很窄的桥通向一个高台上，上面有1枚。

* 拿到第6枚回来，可以看到前面





有一排葡萄架一样的东西，在葡萄架顶上有1枚。

＊ 过葡萄架，转过身来可以看到葡萄架下还有1枚。

再往前走，跳到绿管子里就能看到Bowser了。这一次Bowser很好对付，绕到他背后，抓住他的尾巴，360度地转，然后把他扔到平台四周的炸弹上。他消失后，马里奥得到地下室的钥匙，进入第2幕。

第二幕：地下室

第5关 “鬼屋魔影”（BIG BOO`SHAUNT)）

位置：在后院住着好多鬼；打败后院左上角的鬼会出现一个小笼子，跳进小笼子就到了。

传送点：没发现。

第1颗星 “下地狱吧，魔鬼”（Go on a Ghost Hunt）

把大厦里所有的鬼消灭之后，大厅里会出现一个块头比较大的家伙。对付它很简单，后空翻接靶跺。跺它三次，它消失了，留下了1颗星。

第2颗星 “阴魂不散”（Ride Big Boo's Merry-Go-Round）

拿到第1颗星之后，再回这儿来。这次进水房，到最底层的大房子里，会从墙上的壁画里钻出好多鬼来。解



决了这些小喽罗后，上次那个大块头有来了。真是不自量力，照单全收吧！

第3颗星 “书房密室”（Secret of the Haunted Books）

楼上右起第四间，房间的尽头有三本书，以如下的顺序推动它们可以打开密室的门：上下中。 星星就在书柜后。

第4颗星 “墓地疑踪”（Seek the 8 Red Coins）

8枚红硬币的位置如下：

＊ 一楼右起第一间里。

＊ 一楼右起第四间里的书架上有2枚。

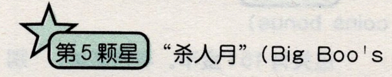
＊ 一楼最左面一间里钢琴后面，可别惹那钢琴啊！

＊ 二楼右起第一间里的翻板上。

＊ 二楼右起第二间房间中的墓地里有2枚。

＊ 二楼右起第三间里。

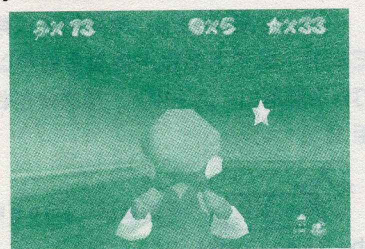
第5颗星 “杀人月”（Big Boo's



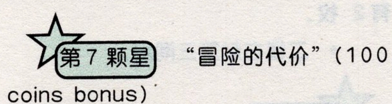
Balcony)

二楼右起第一间房间里，在书架旁边有个平台，从这个平台上用踢墙跳可以跳到对面的高台上。从那里进去可以到楼顶。在那里，大块头又出现了。真是麻烦啊！解决了它之后，一颗星星会出现在楼顶。需要两次高跳才能拿到这颗星星。多试几次吧。另外的取得方法是用远跳来到左右随便一个屋顶，再用远跳回到星星处。

第 6 颗星 “恶魔之眼”（Eye to Eye in the Secret Room）



这颗星星有点麻烦。用隐身帽才能拿到。先到刚才那间房间的里屋去拿隐身帽，再到楼顶向右转跳进墙上的壁画里。干掉那里的恶魔之眼就行了，对付方法是先让眼睛看到你，然后围着它高速跑。带上隐身帽后看马里奥的影子判定所在位置，隐身帽的时限不长，动作一定要快。



第 7 颗星 “冒险的代价”（100 coins bonus）

这关有 151 金币。非常简单！别忘了水房的眼球和小鬼，还有屋外的盒子，蜘蛛之类的东西。

第 6 关 “废矿井”（HAZY MAZE CAVERN）

位置：地下室里，门上有小星星的房间里。

传送点：没发现。

第1颗星“友好的恐龙”（Swimming Beast in the Cavern）

起点处，走左面的门，闪身躲过滚下来的巨石；再进一道门，乘升降梯来到地下湖。那里有只友好的恐龙，爬到它背上；在它背上靶跺一下，它会低下它的头；从它的头上跳到湖心岛上，岛上有 1 颗星。

第2颗星“别碰我，蝙蝠”（Elevate for 8 Red Coins）

起点处，走右边的门。门里是一间很大的房子，8 枚红硬币都在这间房子里：

进这间房间后，向右转，走一段路可以看到一个高台。从楼梯上去会发现一个小平台。操纵平台可以在房间里移动。移动过程中会发现空中有一些棕色的木盒子，打破它们，这些盒子里有 3 枚；

操纵平台移动到房间左上角的绿色平台，平台上有 1 枚。操纵平台继



续走，到达房间左下角附近的一个平台。从平台上的木杆爬上去，可以看见另一个带格子的小平台；跳上去，它会沿着导轨向前滑行。在这一路上有4枚。小心屋顶上的蝙蝠偷袭你！

第3颗星　“我是铁人我怕谁”(Metal-Head Mario Can Move！)



再到地下湖，戴上铁帽子，沿水下的路向前走。不久可以看到一个紫开关，打开它，拦在前面的障碍物就会移开。进门就能找到另一颗星星。

第4颗星　“瓦斯泄漏，紧急撤离”(Navigating the Toxic Maze)

在有红硬币的大房间里的地图处，向右进门，跳到地洞里。地洞里到处是有毒气体，别忘了戴上铁帽子。先找到蓝星石，沿蓝硬币的方向往前，会发现墙上有个凹洞；它右面不远还有个凹洞。跳到右面的凹洞里。进门往前走，尽头的升降梯会把马里奥带到1颗星星旁边。

第5颗星　“登梯爬高我是能手”(A-Maze-Ing Emergency Exit)

进毒气洞，跳到左面的凹洞，它通向一个平台，从那里刚好看见滚下来的巨石。跳起来抓住铁丝网，攀住铁丝网慢慢往前“走”，很快就能到达星星的平台上。当然也可以直接跳到上面去。

第6颗星　“废矿井还有金子，发财了”(Watch for Rolling Rocks)

躲闪掉滚下来的巨石，向前走，走到一扇门前，先别进去。用踢墙跳跳到右面墙上的凹洞里，那有1颗星。

第7颗星　“矿工的辛苦没有白费”(100 coins bonus)

本关至少137金币，足够了。不要错过毒气洞里的蓝星石。

第7关　“地狱火海”(L E T H A L L A V A L A N D)

位置：地下室里，唯一的壁画里。

传送点：

1a　靠近起点处不远有个眼球，干掉它，在它下面是传送点。

1b　飞行帽旁边。

第1颗星　“谁怕谁”(Boil the Big Bully)

起点处向前，过拱门向左走。沿这条路一直走，尽头是一个木台。上面有一个头上长角的黑家伙——“野牛”。把它“煮”了，就能得到1颗星。

第2颗星 “公平竞争”(Bully the Bullies)

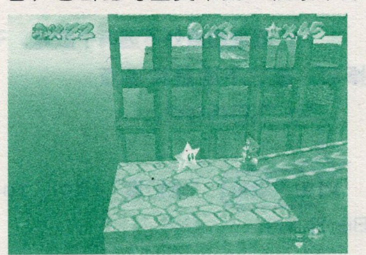
“野牛”的旁边还有一个平台，上面有三只小“野牛”。把他们解决掉后(真是不容易啊！)，又会有一只“野牛”向你挑战，迎战吧！

第3颗星 “小心脚下”(8-Coin Puzzle With 15 Pieces)

在去那第1颗星的路上，有一处15小块组成的Bowser画像的拼板游戏(当拼板拼成正确的样子时会跳出5枚金币)，上面有8枚红币。

第4颗星 “滚木陷阱”(Red-Hot Log Rollin')

起点处向前，过拱门向右，到右面的平台(上面有两个小“野牛”)。跳上平台旁边的铁丝网的小平台，它会把马里奥带到一根滚木旁



边。跑到滚木的另一端，从那儿跳到对面的平台上。那里有1颗星。当然，你也可以让马里奥飞到这个平台上。

第5颗星 “我不入地狱，谁入地狱”(Hot-Foot-It Into the Volcano)

去滚木的路上，可以看到一个转台，转台中间是一座火山。跳进火山口！在火山山腹里，向上爬。在高处有1颗星。

第6颗星 “地狱里还有电梯？”(Elevator Tour Inside the Volcano)

掉进火山后，转过身，向前走，直到看见“电梯”。跳上去，途中换乘另一架“电梯”。然后跳到一个木杆上，爬到顶再换另一根木杆。顺路而上就能找到另一颗星。其实，从第5颗星的平台上可以直接跳到第二根木杆上，有兴趣的话可以试试。

第7颗星 “火中取栗”(100 coins bonus)

这关至少125金币。在火山外面就有超过100金币(当然不是所有的都一定能拿到)，如果不够的话，火山里面还有一些。离起点不远的黄盒子中的龟壳会帮上大忙。

第8关 “金字塔”(SHIF TINGS AND LAND)



位置：地下室里，壁画附近有一面墙和别的不大一样，跳进去吧。

传送点：

1a 小水洼旁边的棕榈树下

1b 有两个大箱子的“迷宫”的右上角，传送点的旁边是飞行帽和大炮。

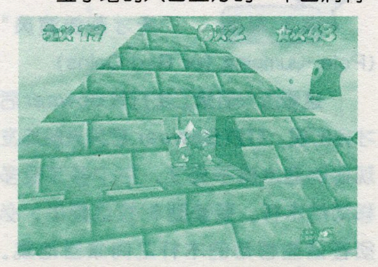
2 金字塔第二层有根木杆，沿木杆爬到第三层。传送点在右面的角落里。这是个单向的传送点。

第1颗星 “还给我，秃鹫”(In the Talons of the Big Bird)

在金字塔的附近有一只秃鹫，它不知道从那儿偷来1颗星。去把星星要回来吧！方法是走上一根柱子的顶部，秃鹫会自己乖乖飞过来。

第2颗星“太阳神的眼睛”(Shining Atop the Pyramid)

金字塔的入口上方的一个凹洞有1



颗星星。可以飞上去，也可以用高跳。

第3颗星 “法老的珍宝”(Inside the Ancient Pyramid)

在金字塔中顺路向上，接近顶部的地方有1颗星星。

第4颗星 “守护神”(Stand Tall on the Four Pillars)

金字塔的周围有四根柱子，站到它们的顶上去。当马里奥到了第四根柱子顶上的时候，金字塔的顶部就会消失。金字塔变成了塔台，到塔台上去。塔台上的洞通向另外1颗星，这颗星由金字塔里的守护神保护着。守护神很难对付，他的唯一弱点就是眼睛。

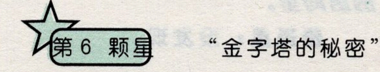
第5颗星 “我也会飞”(Free Flying for 8 Red Coins)

拿到8枚红币，可以得到1颗星。红硬币的位置如下：

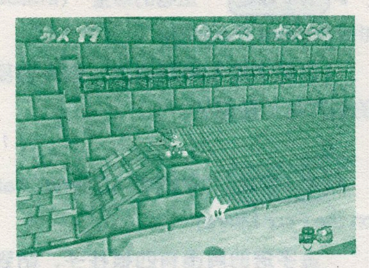
* 起点处，转身向相反的方向跑过去，前面有1枚。
* 起点处不远的神殿(姑且算是神殿吧)里有1枚。
* “迷宫”里有1枚。
* 通过“迷宫”，附近的清泉里有1枚。
* 剩下的4枚在空中，用飞行帽加上大炮就拿到了。

星星在神殿的上面。

第6颗星 “金字塔的秘密”



(Pyramid Puzzle)



金字塔中有个秘密，解开这个秘密就能找到1颗星。这个秘密实际上是5 枚位置特殊的金币，它们的位置如下：

* 金字塔里面第三层的黄沙传送带上有2 枚。

* 顺路往上，到第3颗星的平台的面前，不要跳上去。在左面侧下方有个小平台，这上面有1 枚。

* 在小平台上环顾四周会发现，附近还有两个悬空的小平台。这两个平台上各有1 枚。

第7颗星 "给埃及的勇士"(100 coins bonus)

这关总共138金币。必须消灭每一个敌人，特别是金字塔外面的四个仙人掌；别忘了金字塔里的蓝星石。

第9关 "恐怖船坞"(DIRE, DIRE DOCKS)

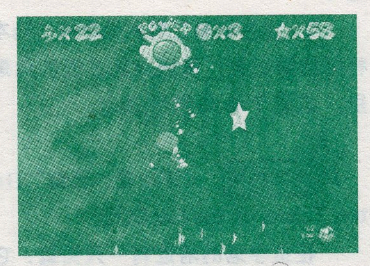
位置：地下室里，门上有大星星的房间里。

传送点：没发现。

第1颗星 "Bowser 的潜水艇"(Board Bowser's Sub)

从水底的洞中游进船坞，Bowser的潜水艇上有1 颗星。

第2颗 "碰不得的宝箱"(Chests in the Current)



水底有四口宝箱，以正确的顺序打开它们可以得到1颗星。顺序是：在漩涡的旁边有个红色的蚌壳，最接近蚌壳的宝箱是第1个，在蚌壳另外一边的是第2个宝箱，第4个宝箱是最接近漩涡的那个。

第3 颗星 "天才杂技演员"(Pole-Jumping for Red Coins)

这颗星只有第二次打败Bowser后才会出现。打败Bowser后再来船坞发现他的潜水艇不见了，空中多了很多移动的木杆。要拿到8 枚红硬币，必须在这些移动的木杆之间来回地跳。虽然不会有什么危险，但是掉到水里从新来过是一件令人沮丧的事情，所以还是小心一点，找准时机再跳。注



意活用C PAD的左和右方向调整视角，捉着木杆的时候，马里奥背对的方向就是跳跃的方向。

第4颗星“急流勇进”(Through the JetStream)

船坞的水底有一股急流，从水面上往急流的源头游过去，连续穿过5个水环，水底就会出现1颗星。戴上铁帽子去拿吧。带上铁帽子后用远跳能比较接近水环。

第5颗星 “慢点，鳐鱼”(The Manta Ray's Reward)

起点处的水下有一条鳐鱼(还好不是电鳐)。它在水下“滑翔”的时候，尾巴会拖出一个个水环。同样，连续穿过5个水环，可以得到1颗星。

第6颗星“帽子收藏家”(Collect the Caps)

船坞的水下有个笼子里有1颗星。要得到这颗星，需要戴上岸上的两顶帽子－－隐身帽，铁帽子。先带上隐身帽就可以穿过铁栏去拿铁帽子。

第7颗星 “漩涡，船坞”(100 coins bonus)

这关只有106金币。必须找到每一枚金币，红币，还有船坞里的蓝星石。注意不要让漩涡卷进去！另外起点处的水下有一条不太起眼的小鱼(红黄相间的那条)，别去碰它！

城堡的隐藏星：

地下室的蘑菇

位置：地下室，在第6关的入口处。

第6颗隐藏星 第6关入口，蘑菇给马里奥1颗星，鼓励马里奥继续努力。

兔子MIPS(怎么取了个芯片的名字？)



位置：地下室。

第7颗隐藏星 拿到30颗星时，兔子会出现。抓住它，它会给马里奥1颗星。用前扑比较容易捉到。

兔子又来了

位置：地下室。

第8颗隐藏星 拿到50颗星时，兔子又会出现。再一次抓住它，它还会给马里奥1颗星。

隐形的马里奥

位置：城堡外护城河中的一个地洞里。

第9颗隐藏星 要得到这颗星，你首先要把护城河的水放光。在地下室，一共有三扇门，一扇门是你进来的门，第二扇门上面有星星的标志。进第三扇门，可以看到水中有两个石柱，在石柱上分别耙跺一下。再回到护城河，跳进地洞里。 此关的开始处似乎是一座水坝，水坝上总共有4枚红币，换一种视角很容易拿到。剩下的3枚在后面的路上。最后1枚在铁丝网笼子里，你需要蓝盒子中的隐身帽才能拿到。隐身帽的蓝开关在终点附近，你很容易找到。

马里奥的铁帽子

位置：在第6关里。记得那只友好的恐龙吗？让它驮你到右边的那扇门里。

第10颗隐藏星 拿到8枚红币，得到这颗星。铁帽子的绿开关在下图最左面的平台上。

位置如下：

6

北*********＊平21台＊

＊4＊5****** *************

西东星星＊平台＊＊平台＊

7＊3＊******

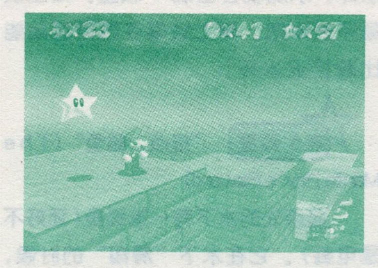
南**********

8

火海里的Bowser

位置：第9关前面的地洞里。

第11颗隐藏星 拿满8枚红硬币，你需要踢墙跳或侧空翻才能拿到这颗星。



红硬币的位置：

＊ 起点处不远，一个铁丝网铺成的高台上有1枚。

＊ 左右摇摆的平板上。

＊ 电梯前面的房间里有1枚。

＊ 电梯正下方有1枚，看仔细啦！

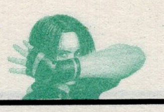
＊ 出电梯向前，不远的地方靠右有个细木桥连接的高台上。

＊ 会折叠的楼梯上有1枚，别忘了。

＊ 最后一个喷火器旁边。

＊ 最后一个带着木杆的升降台上方。

跳进关底的星型通道里，就看见Bowser了。千万要跑到平台的中央



去，Bowser会把平台跺得向一个方向倾斜，如果站在平台边上的话，咱们就说ByeBye了。对付Bowser还是老一套，绕到他背后抓住他的尾巴，把他转几圈在扔到平台周围的炸弹上。不过你还可以这样，抓住他的尾巴，再按B把他放下。向前跑几步再把他放下，再抓住再放下，每次他都会向前面移动一点，如此重复直至他撞到炸弹。炸弹的硝烟中，Bowser又跑了，不过留下了三楼的钥匙。

第3幕 曙光

第10关 "冰雪王国"（SNOW MAN 'SLAND）

位置：三楼有镜子的房间里。

传送点：

1a 起点处不远的第二棵树下

1b 在"雪浪"附近的树下

第1颗星 "劳驾，借光"（Snowman's Big Head）

爬到雪山顶上——雪人脑袋上，那里有1颗星。快到顶的时候，雪人会吹起寒风。马里奥很容易被吹下去，不过没关系，可以找企鹅想想办法。

第2颗星 "北欧海盗"（Chill With the Bully）

山下有一座寒冰平台。平台上有



个长角的家伙。真是个蛮不讲理的家伙，它想把马里奥推下台去，台下可是冰冷刺骨的池水啊！没办法，来而不往非礼也！

第3颗星 "冰冷的迷宫"（In the Deep Freeze）

起点附近有一座冰雕成的迷宫，里面有颗星。

第4颗星 "我能飞"（Whirl From the Freezing Pond）

池塘旁的高地上有1颗星；用高跳可以跳到高地上。

第5颗星 "雪地滑板"（Shell Shreddin' for Red Coins）

找到8枚红币，得到1颗星。红硬币的位置如下：

* 两棵树之间有1枚。
* 第2颗星附近的雪地上有1枚。
* 寒冰平台下面的池塘里有2枚。
* 高地上还有4枚。

池水里的2枚，用龟壳很容易拿到。

第 6 颗星 “爱斯基摩人的小屋”(Inside the Igloo)

到山顶，从上面看可以发现山腰有一个圆顶的小屋。跳到小屋旁边，钻进去。小屋里面的宝贝可真不少啊！

第 7 颗星 “极地探险”(100 coins bonus)

这关至少有120金币。爱斯基摩人的小屋里面有37枚金币，剩下的都在外面啦。

第11关 “水下城”(WET－DRYWORLD)

位置：三楼的壁画中，画着一只蜘蛛的就是了。

传送点：

1a 整个关中有三根白石柱上有水位开关，对应不同的水位。三根柱子中水位处于中间的那根的一个角落里。

1b 有大炮的柱子上的左上角。

第 1 颗星 “浮桥”(Shocking Arrow Lifts！)

起点处向后转，跳上码头，打开紫开关。从浮桥上到附近的白石柱上，打开那里的水位开关，把水位升高一点。再从附近的另一座浮桥跳到红砖的平台上，平台旁边带蓝色箭头的“桥”会把你带到这颗星星旁边。



第 2 颗星 “最高处”(Top O' the Town)

顺路到水城的最高处，沿那里的木桥到空中的旋转台上。旋转台旁边的红砖平台上有1颗星。

第3颗星 “水城的秘密”(Secrets in the Shallows & Sky)

得到这颗星，必须做五件事：

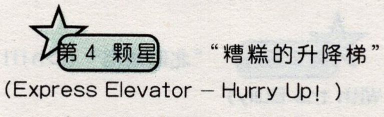
* 先把水放光。从起点处向左跑到底，附近有个箱子。推动这个箱子。

* 把上述箱子推到附近的黄盒子低下，顶破黄盒子。

* 在水城的第一层的墙壁里有个箱子，把它往里推。

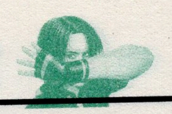
* 水城第三层有一个高台，跳上去，把上面的黄盒子顶破。

* 顶破升降梯顶上的黄盒子。



第 4 颗星 “糟糕的升降梯”(Express Elevator － Hurry Up！)

这颗星有点麻烦！首先把水放

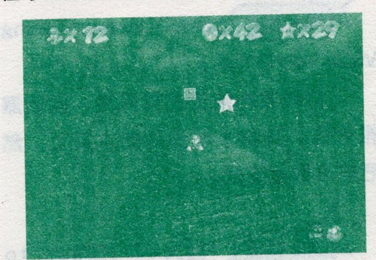


光，打开升降梯下面的入口。然后想办法到第三层，从那里爬到升降梯顶上，跳到升降梯的右半边上。这时，升降梯开始向下运行。跳到地面上，从入口跑到升降梯的竖井里面。用踢墙跳或侧空翻跳到升降梯上。星星就在竖井的顶端。

第5颗星 “亚特兰蒂斯”（Go to Town for the Red Coins）

水城右上角的地方被封了起来，里面有什么秘密呢？ 还是先进去再说吧。

＊ 要进去一定要用到大炮，大炮在水城的左下角的石柱的顶上。



＊ 还得找到红炮弹把炮口打开，他在一个红砖平台上(你迄今为止还没到过的那个)。要到这个平台上，首先要把水位升到最高，再到平台旁边的浮木上用高跳跳到红炮弹旁边。由于浮木的面积太小，助跑距离太短！你可能要多试几次才能成功。(当然也不是没有其他办法；你在进这关的时候，马里奥跳进壁画时的高度决定了他进来时水位的高低。他跳的越高，水位就越高。当他跳得比壁画的一半高度还高的时候，水位就会比马里奥能调控的最高水位还要高。红炮弹的平台很容易就能跳上去了。)

＊ 用大炮把马里奥发射到右上角，从那里的通道游进去，原来里面是另一个不为人知的水下城。

＊ 这一关的8枚红硬币都在这里。4枚红硬币在比较低的位置，很容易得到。其余4枚都在屋顶上。可以爬到最高处的红砖平台上，从那里跳到屋顶上；如果你不想这么做，那么你需要借助树木和墙壁，还有高跳。

第6颗星 “快速来回”（Quick Race Through Downtown！）

来到第二座水下城，它的左上角的高处有颗星。先把水放光，再让马里奥到右上角戴上隐身帽，跑回左上角用踢墙跳跳到高台上去。不用担心时间问题，时间实在太充裕了！因为游戏中留了一部分时间让你去打开紫开关，开关可以在高台旁边加上个“楼梯”，这样上高台时会容易些。而实际上，“楼梯”根本没有必要。

第7颗星 “水城留念”（100 coins bonus）

这关有147金币。应该没什么难度。

第12关 “高高的山”（TALL,

TALL MOUNTAIN)

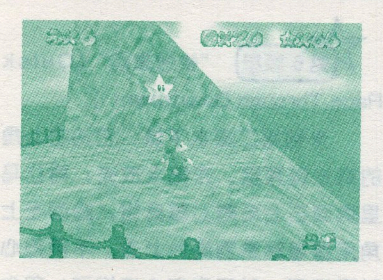
位置：三楼的壁画中画着许多蘑菇的一幅。

传送点：

1a 山上的蘑菇林里，差不多最小的蘑菇上。

1b 蘑菇林旁边的山道，下方还有一条山道通向大炮。传送点就在这条山道的起点附近的角落里。

第1颗星“采药人的传说”(Scale the Mountain)



顺路爬到山顶，那里有颗星。

第2颗星“猴戏”(Mystery of the Monkey Cage)

回到山顶，那里多了只猴子。把它抓住，它会央求马里奥把它放下并马里奥跟在它走。不过，跟着它跳下去的时候，可要看好位置啊！

第3颗星“红蘑菇”(Scary Shrooms, Red Coins)

拿到8枚红硬币，得到1颗星。红硬币的位置如下：

* 4枚在起点附近的蘑菇林里(小心，可别掉下去了)。
* 其余4枚在长满藤蔓的山壁上的几块山石上(周围的几只鼹鼠非常讨厌)。

星星就在鼹鼠旁边的蘑菇上。

第4颗星“上山容易下山难”(Mysterious Mountainside)

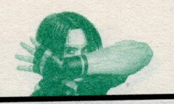
快到山顶的时候，山壁上有个地方有点奇怪。跳进去一看，原来是个滑道。滑道的终点有1颗星。

第5颗星“水帘洞”(Breathtaking View From Bridge)

打开瀑布附近的紫开关，回到瀑布旁边。跳到水帘洞外的木块上，然后就去取星星吧！

第6颗星“巨大伞”(Blast to the Lonely Mushroom)

这颗星星很容易拿到，只要用大炮对着蘑菇上面的星星发射过去就行了。当然，首先你必须找到红炮弹，让它帮你打开大炮的开关。如果你怎么也找不到它的话，试着在第一只猴子的附近找找看，那家伙就在那里等着你。由于蘑菇的面积不大，很容易飞出版图，所以这里就要考验你用大炮的技术了，多试几次就能成功。



第7颗星 “仙山灵芝”（100 coins bonus）

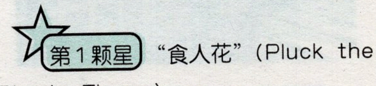
本关至少129金币。应该没什么问题。不过一小半的金币（蓝币）在滑道中，最好先从滑道过一遍再去拿别的金币。

第13关 “小人国，大人国”（TINY-HUGEI SLAND）

位置：三楼右一间房间里，有三幅画着精灵的壁画。左手的那幅是小人国的入口，右手那幅是大人国的入口。岛上的绿管子是来往于大人国和小人国之间的通道。

传送点：

1 在食人花附近的浮岛的右下角（从去的方向看）。传送回紫色开关的旁边。这是个单向传送点。



第1颗星 “食人花”（Pluck the Piranha Flower）



进大人国，起点处最左面的小岛上有5棵食人花。打败它们可以得到1颗星。

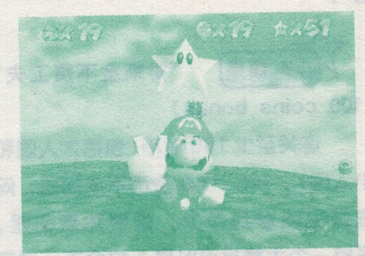
第2颗星 “大人国的最高处”（The Tip Top of Huge Island）

顺路到大人国的最高处，那里有1颗星。

第3颗星 “疾风龟又回来了”（Rematch With Koopa the Quick）

在大人国中到处转转，很快会发现一个老朋友——疾风鬼！他又向马里奥提出挑战！这次他可是有备而来——他换了一双新跑鞋——比原来跑得快了。不过也别慌，多用几次远跳准能比他先到旗杆。

第4颗星 “秘密”（Five Itty Bitty Secrets）



找到大人国里的五个秘密，就能找到1颗星。这五个地方的位置是：

* 起点附近的那个小门洞。

* 沙滩附近的独木桥通向的入口处。

* 大炮炮口。

* 保龄球滚出来的地方。



＊ 山顶水池处。

星星在浮岛上。

第5颗星“虫虫的宝贝”(Wiggler's Red Coins)

要从独木桥通向的入口进入山腹。8 枚红硬币都在山腹里。

第 6 颗星 “我本善良”(Make Wiggler Squirm)

到大人国的最高处的水池，在水池当中靶跺一下。再回到小人国，到顶上的水池，从水池的洞口跳进去。里面有一条金黄色的虫虫（蚕宝宝？），非常可爱，头上还戴着花呢。马里奥水淹了它的家，可把它气疯了。在它身上靶跺三下就能制服它。

第 7 颗星 “得来全不费工夫”(100 coins bonus)

这关至少 180 金币(包括大人国和小人国)。所以 100 金币不成问题，问题是你能拿到多少。需要注意的是，干掉一个大精灵可以是 1 枚金币，也可以是 1 枚蓝币(靶跺)。

第14关 “时钟嘀哒”(TICK TOCK CLOCK)

***位置：** 阁楼里的挂钟里面。*

传送点： 未发现。

注意：

＊ 分针指三点的时候，挂钟里的部件运行的比较慢；

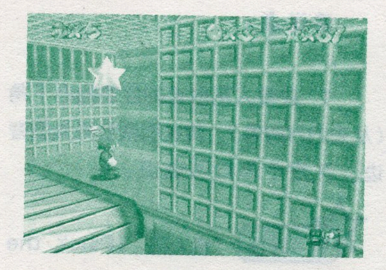
＊ 分针指六点的时候，挂钟里的部件时停时走，传送带方向也时正时反，部件运行得不太正常；

＊ 分针指九点的时候，挂钟里的部件运行的飞快；

＊ 分针指十二点的时候，挂钟里的部件停止运行。

而这关的所有 7 颗星都可以在钟停的时候取得。

第 1 颗星 “网开一面”(Roll Into the Cage)



顺路向上，没多久可以看到一个笼子里有 1 颗星。实在太容易了，即使钟不停，这颗星也是轻而易举。

第 2 颗星 “黑沼隐女”(The Pit and the Pendulums)

一直往上走，直到看见有两个钟摆，钟摆后面是 1 颗星。小心！别让钟摆扫到，否则就全完了。当然，你也可以让马里奥在钟停时进来。



第3颗星 “面壁思过”（Get a Hand）

第1颗星下方有一个凹洞，里面有颗星。在慢速的时候进来，跳到凹洞对面的指针上，指针会把马里奥带向这颗星；另外，也可以在钟停的时候进来，到第1颗星的旁边，从那里跳下去，把握的好可以跳到凹洞里。

第4颗星 “华山绝顶”（Stomp on the Thwomp）

在慢速的时候进来，爬到最高处。用后空翻跳到巨石顶上，从那里跳到星星的平台上去。

建议在钟停的时候拿这颗星。这样做只有一个大问题，中途有个平台的位置太高了（它本来是可以上下移动的），需要踢墙跳才能跳上去。我不知道你需要几次才能跳上去，这要看你的熟练程度。最后的巨石嘛，因为指针不会动也有些麻烦。不过你可以用高跳接踢墙跳到平台上，然后再到传送带上后空翻到巨石头上（只要不被砸下来，即使被压扁了也不足以致命）。

第5颗星 “活死人墓”（Timed Jumps on Moving Bars）

高度仅次于第4颗星的一个笼子里有颗星。和第4颗星一样，如果要在钟停的时候拿这颗星，还是要用踢墙跳。

第6颗星 “以静制动”（Stop Time for Red Coins）

在钟停的时候进来，起点处转身向前。跳到原来一直在转动的部件上。那里有8枚红硬币。

第7颗星 “论功行赏”（100 coins bonus）

这关至少118金币。不可放过任何硬币，特别是蓝币。

第15关 “魔毯，魔毯”（RAIN BOWRIDE）

位置：阁楼里右面墙洞中。

传送点：

1a 城堡外面

1b 巨人的迷宫上面

第1颗星 “齐柏林飞艇”（Cruiser Crossing the Rainbow）

这个世界的高处有艘“飞船”。船头上有1颗星。

第2颗星 “云中城堡”（The Big House in the Sky）

在天空中的大房子顶上有1颗星。



第 3 颗星 “巨人的迷宫”（Coins Amassed in a Maze）

在三个旋转台的对面有一个巨大的迷宫。所有的 8 枚红硬币都在这里。

迷宫的旁边有块蓝星石，一共有 6 枚蓝币，但只有 1 枚在地下，其余 5 枚都在迷宫顶上。可以用连续踢墙跳到迷宫的顶上。除了 5 枚蓝币之外，上面还有老朋友－－红炮弹。

第 4 颗星 “风中摇荡”（Swingin' in the Breeze）

从三个旋转台处一直向左，顺木杆向下，经过两个秋千，最后到达星星的平台。也可以从起点处转身，用远跳直接跳到木杆上。

第 5 颗星 “淘气的楼梯”（Tricky Triangles！）

快到第 4 颗星的时候有条岔路，向左的路是通向第 4 颗星的；向前的路是通向第 5 颗星的。向前走，走到一排“金字塔”前，打开紫开关，“金字塔”的底面就会底面朝上变成楼梯。当然持续的时间不长，动作必须快一点。楼梯通向的平台上有颗星。

第6颗星 “彩虹深处”（Somewhere Over the Rainbow）

用船尾处的大炮把马里奥发射到空中的一个浮岛上。从树上下来时，要小心下面的＂投掷者＂，最好把它干掉，这样就可以放心的拿这颗星了。

第 7 颗星 “天上星，亮晶晶”（100 coins bonus）

这关至少 138 金币。难易程度取决于你可以拿到几枚蓝币。

城堡的隐藏星：

三楼的蘑菇

位置：三楼。

第 12 颗隐藏星 同蘑菇交谈，他对马里奥大加赞赏并给马里奥 1 颗星。



阁楼上的蘑菇

位置：阁楼上。

第 13 颗隐藏星 在这里，蘑菇又给马里奥 1 颗星。

彩虹中

位置：进阁楼左面的墙洞里。

第 14 颗隐藏星 拿满 8 枚红币，在



起点的云彩上得到1颗星。比较低的云或平台上有4枚红硬币，很容易拿到，高处的4枚稍微难了一点。最高的云上面有2枚，它下面的绳子上还有1枚，这块云的侧下方的一块蓝云彩里是最后1枚。拿这几枚可以用大炮，红炮弹在起点右下方的粉红色平台上。注意看彩虹，它们把云之间连接在一起，它们可以告诉你云之间的位置关系，这样飞的时候就不容易迷路了。

Bowser 在天空中

位置：阁楼里有一扇带星星的门，进门就是了。你必须由70颗星才能与Bowser决战，否则入口前的楼梯会让你永远跑下去。

第15颗隐藏星：拿满8枚红币，得到这最后的1颗星。

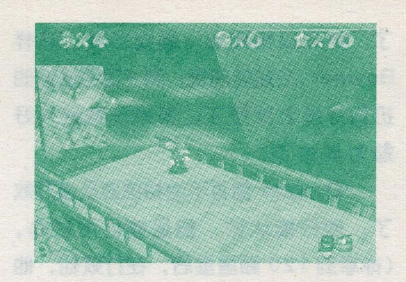
红硬币的位置：

＊ 起点不远有个箱子，把它推回来一些，站在箱子上就能拿到1枚。

＊ 刚过旋转平台，有1枚。当心！旁边有1棵会喷火的食人花。

＊ 看见跷跷板后，跳到跷跷板下面的平台上，在那里可以看到有一串金币，沿金币的方向向前，一直走到平台边沿，跳下去！不用慌，下面正好有一块突出的地方，刚好容下马里奥。这里有1枚。

＊ 旁边有两个喷火器的浅绿色路上有1枚。



＊ 干掉食人花后，上前面的浮桥，随浮桥向前移动，在一块三角形木头的上方有1枚。

＊ 过了浮桥向前第一个旋转台上有1枚

＊ 顺第二个旋转台上的木杆往上爬，到上面后可以看见前面有两段移动浮桥，这两段桥当中的木杆顶上有1枚。

＊ 通向最后的绿管子的楼梯下面有1枚。在上面你是看不到的。

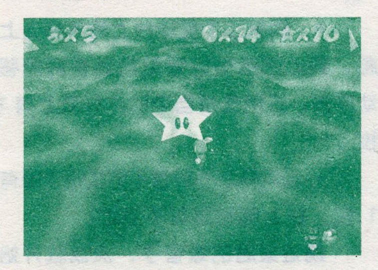
跳进最后的绿管子，决战就开始了。

决战

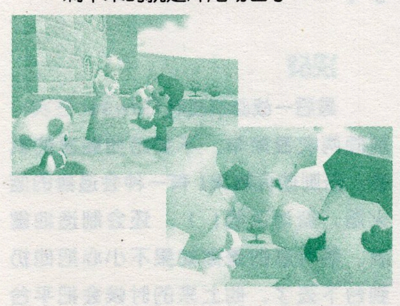
最后一战必须战胜Bowser三次！前面两次很简单，不要给他喘息的机会，否则他会喷火（有一种会追身的蓝火焰，蛮讨厌的！），还会制造地震波，最可恶的是你如果不小心把他扔到台下去了，他上来的时候会把平台跺下一块来。两次被炸之后，Bowser变得越发疯狂了。他把平台跺成了五角星型的！所以最后一次比前两次稍难一些。如果你有摇杆那再好也没有

了，你可以慢慢地一圈圈地转，这样Bowser 会越转越快，到一定速度把他扔到炸弹上就行了。如果没有就只好勉为其难了。

Bowser 简直不能相信自己被打败了，他只能认输，但是他仍不甘心。(你拿到120 颗星星后，在打败他，他说的话会有一点点不同；在最后的片尾动画里也有一点区别）照例留下了一通警告后，Bowser 终于又逃走了，留下了1 颗黄橙橙的大星星——真漂亮啊——去拿吧!



剩下来的就是片尾动画了......



一些小秘密：

* 有些关里，你能看到三五成群的蝴蝶，如果你能扑到它们，那么可能：

1）你扑中了正确的一只，会出现一个加命蘑菇。

2）扑错的话，会出现一颗炸弹！！！

* 有120 颗星后，到城堡外用大炮把自己发射到城堡的屋顶。屋顶上你可以看到Yoshi ——那只可爱的小恐龙。他会把你的命加到100 条，然后他自己跳进了瀑布。

* 拿到120 颗星后，回到第4 关和企鹅比赛，会发现和你比赛的企鹅变得好胖好胖！！要战胜他可不容易！

* 马里奥不戴帽子的时候，敌人对他的攻击加倍；要是他有两顶帽子呢？（帽子戏法？） ：）

* 第1 关中，第一座木桥下面，跳起来按住A 不放，马里奥可以抓住木桥，就像抓住铁丝网一样。攀住木桥到桥的最低点，放开A，马里奥居然穿过桥板到桥上面去了，真是奇怪！

还有一些秘密我没发觉，事实上我的确知道一些，不过没有证实过，所以这里就不说了，大家自己找吧。

黑洞：从城堡外面最高处进入。先有120 星星，然后在城堡外拿飞行帽子，进大炮，对准城堡避雷针上的云，开炮，往阁楼飞，到达后从一面墙进入。想出来的话先掉进去，然后进门，从墙上钻出来。

120 颗星星增加内容：第4 关在屋子内与企鹅滑雪，变难；城堡屋顶有耀西；最终库巴对话变化。



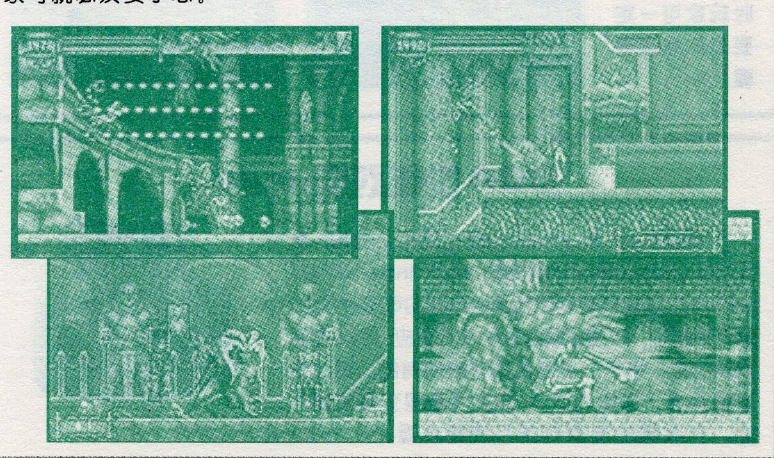
游戏动态

“恶魔城”新画面公布

KONAMI预定5月8日推出、定价4800日圆的GBA“恶魔城”最新作“恶魔城：晓月圆舞曲（Castlevania：Aria of Sorrow）”，游戏中以未来世界2035年为舞台，描述主角Soma Cruz与朋友Mina因为一次日蚀力量的牵引而来到可怕的吸血鬼德古拉（Dracula）的城堡中，而展开一段魔幻的冒险探索。

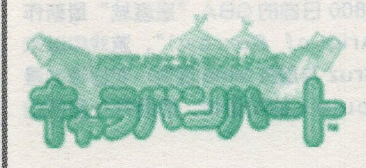


游戏基本上与之前系列相似，玩家一样必须在城堡各处进行探索，并将来袭的敌人一一打倒。但是在本作中新增所谓的灵魂系统，主角Soma可以藉由打倒敌人后吸收敌人的灵魂来使用敌人的能力，举例来说当玩家吸收会丢掷骨头攻击玩家的骷髅怪的灵魂之后，便可以拥有丢掷骨头攻击的能力；当玩家吸收斧头武士的灵魂之后，便可以跟斧头武士一样挥动大斧之类的武器进行攻击对作，使游戏的主角攻击模式变得更加地丰富。但当玩家使用干掉并吸收灵魂的敌人的招式之时，玩家的魔力会逐渐减少，这一点玩家可就必须要小心。



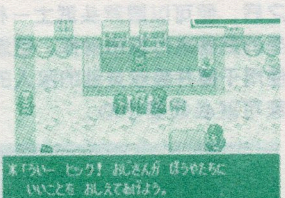
“DQM3”新画面公布

玩家期待已久ENIX预定3月27日推出，以七代主角的好友王子Keafa为主题的"怪兽仙境"最新作"勇者斗恶龙 怪兽仙境～秘境探险队(Dragon Quest Monsters: Caravan Heart)"，游戏中玩家将扮演Keafa，带领一族的人在传说大陆上进行冒险。而游戏中也延续了之前系列的转职系统，将会有包括武斗家、占卜师、战士、魔法使、僧侣等超过20种职业登场，另外原野地图也都将会以3D立体的方式来表现，带给玩家一个3D立体的冒险空间。



而且本次最有趣的地方，莫过于收服培育怪物的部分了。在本次的怪物强化系统中，以"转身"系统取代了之前系列的"配合"系统。当玩家战胜敌方怪物后，敌方怪物便会留下所谓○○○（怪物名称）之心的道具，如打赢史莱姆会留下史莱姆之心...等等诸如此类。当玩家取得心之后，只要将它使用在我方怪物上，便可以产生各种的变化，而这就是所谓的"转身"系统。而且如果玩家将两个心一起组合，通常都可以制作出更加强大的怪物出来。举例来说，对史莱姆使用史莱姆骑士之心以及小恶魔之心，就可以让史莱姆转身骑成着恶魔史莱姆、手上拿着斧头的黑暗骑士，可说是非常地有趣，到时玩家可一定要来体验看看喔。

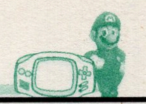




GBA也能对应Jave

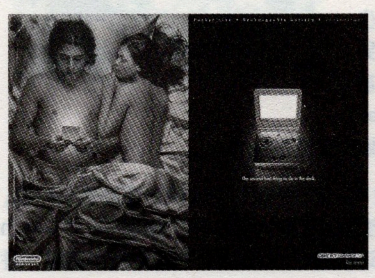
美国aJile Systems公司在GDC上公布一款让GBA对应Jave的新周边JAM Interactive Device，玩家只要利用特别的卡匣即可透过USB跟PC连动，并透过网络接续下载对应Java的游戏及MP3等等，可以说是非常地有趣。透过这项新周边，将使GBA的应用范围变得更加广泛，有兴趣的玩家可千万别错过喔。

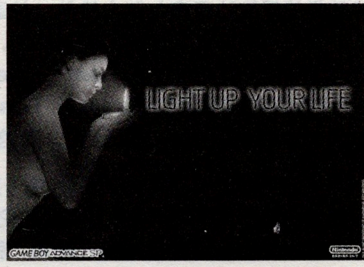




欧洲GBA SP性感DM公布

随着任天堂的新型携带主机 GBA SP 大受好评，如今欧洲任天堂也特地在欧洲公布新的性感成熟宣传 DM，希望能替预定 3 月 28 日在欧洲发售的 GBA SP 先打响名号，有趣的玩家不妨现在就来欣赏一下这些预定欧洲推出的最新宣传 D M 吧。









“Made in Wario”

任天堂之前宣布将于 3 月 21 日在 GBA 上推出一款，以 " 坏俐欧 " 为主题的新作 "Made in Wario"，如今公布游戏最新的宣传 CM 与游戏过程的动画要让玩家一次欣赏个够。从公布的游戏画面来看，本作应该可以说是任天堂多款游戏的合集作品，至于详细情况如何，玩家不妨现在就来看看吧。





与前代角色一起参战的“时空幻境”新作



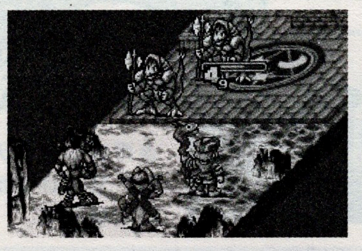
NAMCO预定3月7日在GBA上推出的"时空幻境"新作"Tales of the World～Summoner's Lineage"，游戏除了采用系列初的SRPG形式，让玩家可以召唤出各式各样的怪物队员来与敌人战斗，并逐步将敌人阵地据点压制过关的类型之外，另外游戏中玩家所扮演的角色Fulein Lester甚至还可以将前代角色如Klarth．F．Lester等人也一并召唤出来到战场上，使游戏增加更多的乐趣。

另外故事一开始描述Fulein由于对Klarth所留下的召唤术感到很有兴趣，因此出发展开收集召唤必备道具的指轮的冒险之旅。而在某个遗迹中，Fulein与神秘的生物妖精Macaron相遇，就这样两个人一起展开指轮收集之旅，并因此而被卷入一连串的事件中无法脱身。

而游戏除了在战斗方面分成许关卡舞台之外，我方的队员怪物也可藉由各种方法如合成、战斗取得经验值来进行培育强化。在合成方面玩家可以藉由冒险中所得到的角等遗品来与角色进行合成，藉此提升该名角色的状态能力。此外当角色满足特定的条件时，还可藉由转职升级的方式变得更强，使玩家在战斗方面变得更加有利。











最终幻想战略版

FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE

ファイナルファンタジータクティクスアドバンス



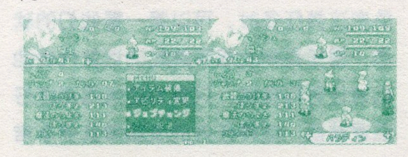
SQUARE在GBA上推出的超级大作《FFTA》经已正式推出。今集继承前作优秀的战略和转职系统，而且更将游戏的主要系统全面修改，加入大量全新要素，单是要挑战全部任务和收集全部技能已经要花去不少的时间，表现更胜前作！今期将为大家讲解游戏系统和初段任务的攻略，希望能助大家踏上征途。

游戏系统彻底解说

职业篇

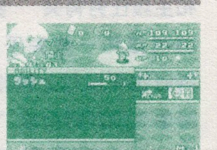
转职系统

和前作一样，游戏内的所有队员都可以自由转换职业，只要进入“编成”，选择“ジョブチェンジ”便可。今集引入种族概念，不同种族最初都有些职业可以无条件选用，例如人类族是“SOLDIER”、“小偷”、“白魔道士”、“黑魔道士”和“弓使”等等，随着不断将技能MASTER，一些性能较高的上级职业便会出现，如“SOLDIER”的上级职业为“PALADIN”和“斗士”。



上级职业的技能明显较强，尽早将各技能MASTER吧！

技能的学习



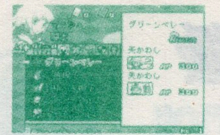
很多装备都附有技能，购买或装备前都要按R掣确认一下

如何才能获得新的技能呢？在本作中即使等级上升也不会有新技能出现，学习技能的唯一办法就是装备武器或防具。游戏中部份武器或防具附有一些技能，装备后就可以使用新的技能，而且只要储满技能所需的AP，更可以成功学到该技能，即所谓将技能MASTER，之后就不必装备那些武器或防具了。

AP的收集

在游戏中取得AP的方法大致上有两种，一种是完成各种任务，每个任

务完成後都可以取得一定的AP，视乎难度而定，在接受任务前可以自行确认。另一种方法则是在地图上和其他帮派战斗，获胜後同样可以取得一定的AP。但要注意一点，无论是任务和战斗也好，只限有参与的同伴才可取得AP，为了整队同伴的实力着想，遇上简单的任务和敌帮派时，还是派出一些实力较弱的同伴赚取AP吧。



AP比EXP更重要，学习强力技能是致胜的不二法则

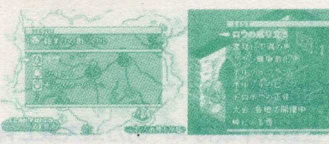
任务与情报收集

接受任务

在各都市据点内都设有酒吧和商店，在酒吧中可以打听和主线任务有关的情报和一些关于游戏系统的知识，同时也可以付上情报费接受各种任务。简单来说任务分成“主线任务（MAIN QUEST）”和“普通任务（SUB QUEST）”两种，分别在于是否和主线剧情有关，前者是爆机不可或缺的重要任务，难度较高；后者则是为赚钱和储AP而设的任务，最好是先挑选这类任务挑战，待实力提升后才挑战各种主线任务；而从任务的RANK可以判断出该任务的难度，选择任务时记得要仔细查看。



酒吧内有各种任务的情报，按同伴的实力来拣选吧



酒吧是每个据点的必到之地，而情报也要不时查看

～注意事项～

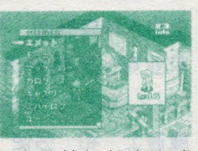
·假如无法完成主线任务的话，就应先完成普通任务来将队员实力提高。

·部份任务设有时间和地点限制，必须在限期内到达指定地点将任务完成。

·部份任务设有特定的出现条件，例如要完成指定的主线任务或普通任务等。

非战斗任务必胜法

由於非战斗任务不必进行战斗就可以完成，是增加AP、金钱的最简单方法，那么如何才能增加成功机会呢？在派遣同伴负责这类任务时，可以看一看他们的状态，假如是举上双手跳起的话就代表他们对任务有自信，只要为这类同伴好好添置装备，这样任务的成功率就会非常高了。



当然等级越高完成的机会也越高



任务的种类

除了“主线任务”和“普通任务”外，任务还会按特徵作出分类，大致上可以分为以下四种。

通常任务

最常见的任务，到指定地点和敌军战斗，获胜后便可以完成。

非战斗任务

不需要任何战斗，只需派遗出一名队员，等待一定的日数或战斗次数后便可以完成。

遇敌任务

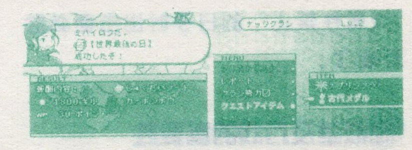
接受这类任务后，在大地图内会有敌对帮派出现，不论打倒他们或进行交涉都可以完成任务，不过后者在完成后无法取得战利品。

据点解放任务

前往指定据点，将该处出现的敌帮派打倒后，便可以将该据点解放，从而得到很多优惠，例如购买比较便宜等等，所以要尽早完成这类任务。

战利品与任务道具

每个任务都有战利品可取，在接受任务时就可以确认清楚。一般来说在任务中都可以取得不俗的装备，假如没有充足的金钱，不妨透过任务去取得装备。另一方面，有时完成任务後可以取得贵重的任务道具（QUEST ITEM），这类道具是某些任务的必要道具，例如在完成任务“天への柱”后可取得“古代メダル”，而这道具则是“世界最後の日”的必要道具。因此在接受任务前必须调查一下有没有必要道具，有的话就要先完成其他任务，将所要的任务道具拿到手。

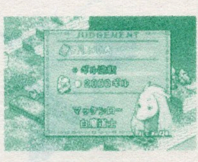


任务道具非常珍贵，必须尽快取得

战斗篇

法律与法官

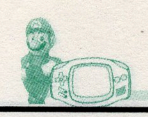
本作和前作最大的分别莫过于“法律”和“法官”的引入。所谓“法律”，就是一些对玩家的限制，例如禁止玩家使用飞行道具、回复术和属性魔法等等。如果触犯“法律”，战场内的“法官”便会按严重程度给予黄牌或红牌（法律的RANK越高被罚红牌的机会就越大），前者会在战斗后被处罚（减去能力值等等）；後者将会被强制送往监狱，被罚停战若干场，用金钱来“保释”也可，游戏内每过一日“法律”便会改变。



犯法的话影响可大可少

法律的调整

“法律”的影响力可大可少，以



“飞び道具禁止”为例，对弓使等职业将会有致命的影响，对其他职业则没有太大问显。因此在战斗前必须确认当日的“法律”，假如对同伴有影响的话，可以避免派受影响的同伴出战，或者在大地图内移动，令当日的“法律”改变。另一方面，有时任务中出现的敌人会使用一些强力攻击，利用“法律”的话就可以轻易应付，例如敌人会使用炎属性的话，在“法律”为“炎属性禁止”的日子时出击便必胜无疑了。



“法律”有如两面之刃，是福最祸就要视乎如何利用了

高低差及方向的重要性

和前作一样，在战场内的高低差和面向方向都非常重要。在较高的地方攻击较低地方上的敌人，命中率和威力都会比较高，如果地形差距很大的话，敌人甚至不能攻击，因此必须好好利用四周的地型。至于方向则会影响命中率，在敌人背后攻击的话命中率最高，正面攻击则最低。因此每次攻击时都要想办法移动到敌人的背后，同时亦要避免被敌人在背后攻击。



在背後攻击的话命中率可高达9成

ACTIVE TURN的应用

本作的战斗系统并非采用回合制，而是按敌我双方角色的速度来决定行动的先后。想知道详细的行动顺序，按L掣打开“ACTIVE TURN”便可清楚知道，了解行动顺序后，便可活用各种特技减少敌人的行动次数，大大增加我方的胜算。

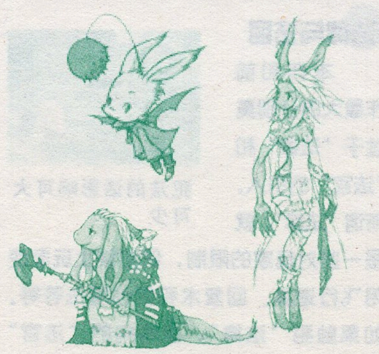


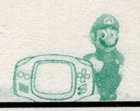
JP的取得方法及用途

在游戏中每逢击倒敌人后便可取得1点“ジャッジポイント（JP）”，使用JP除了可以使用特技“COMBO”外，在后期更可以用作召唤强力的神兽，因此在游戏初段不妨将JP储下来，待取得神兽後就可大派用场了。



COMBO的命中率高，威力也不低

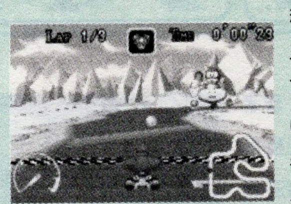






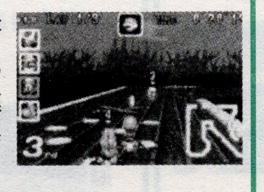
文:Andy

超任软件史上最高销量之作《马里奥赛车》，卖点在于可选择大家熟悉的人物来比赛，而且在途中可拿取各式样的道具来妨碍对手前进，其独特有趣玩法到现时为止仍叫人津津乐道，因此后亦有不少仿效者出现，是次这个GBA版本不但完全保留游戏的神髓，更同时收了超任版赛道和一带四打的功能，是每位GBA机主的必买之作呢，现在就让笔者为大家讲解一下每条赛道的攻略法吧。



★VS

多人游玩及多带对战时出现的模式，途中不会有电脑出现，只会有玩者比赛，而赛道及车手均可以任意选择，最快走完全程者为胜。



模式介绍

在标题画面中，分别有单人游玩、多人游玩和网上模式三项，后者在中国并不适用，而多人游玩则分别有多带对战及一带对战。在单人游玩分面，模式有三个，分别是MARIO GP、TIME TRIAL及其FREE RUN。

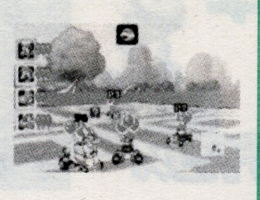


★TIME TRIAL

名符其实的时间赛，以挑战最佳时间为目的，在这个模式中，电脑会以“鬼车”方式来显示出玩者曾完成的最佳时间和行走路线，而这模式虽然没有金币和道具让玩家拾取，但一开始时仍有三份加速蘑菇让玩者使用呢。附带一提，此游戏只可以有十个“鬼车”的记录，因此当超越十个鬼车记录时，便要选择地删除之前的记录。



★BATTLE



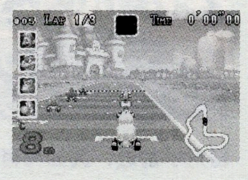
多人游玩及多带对战时才会出现的模式。玩法是在一个固定的场地之中互相搏斗。每名角色在开始时都会有三个汽球，只要被敌人以道具击中便会损失一个汽球，如果三个损失掉就算输。到最后仍然生存下来的一人便是最后胜利者。而失败的车手会化身成炸弹车，仍可阻碍其他封手呢。

★FREE RUN

自由行走模式，玩者可以自由选择赛道来进行练习，最适合作记熟赛道之用。



★MARIO GP

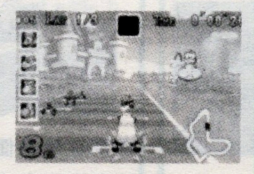


1P～4P都有的模式，在这个MARIO GP当中，玩者要争夺杯赛冠军，当中有多条赛道，玩者要以每场赛事的名次来决定得分（第一名9分、第二名6分、第三名3分、第四名1分），完成四场赛事后总得分最高者胜，若和其中一位对手同分的话，则同样当玩者是总冠军。

基本技巧

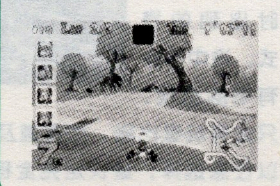
★1 加速起步

相信有玩过《马里赛车》系列的读者都知道，在赛事开始前在适当时候按加速键，是可以作火箭式加速起步的，但实际的时间性又是怎样呢？答案是在第二颗灯亮起后的0.5秒至到0.75秒之间按下加速键，这样的话便可成功作火箭式起步了，而若玩者在第二颗灯亮起后的0.25秒内按键的话，则会变成了延迟起步，因此小心不要按错。



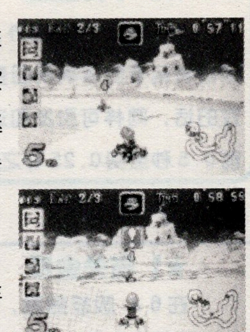
★2 向后发射

当车子停下来的时候，只要同时按B＋↓键便可令车子退后，这种技术在GP赛事中虽然用处不大，但在对战模式中是十分重要的。





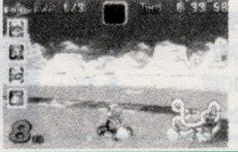
★3 迷你加速



只要紧按R键来转弯，便可以使用DRIFT（即惯性滑行或飘移），相信这点很多玩家都已知道，但事实上，若能够使用DRIFT一秒或以上，便能令车子产生“迷你加速”的现象，这样不但可以在不失速的情况下转弯，更可以赚取分数呢。要尝试使用“迷你加速”，最简单的方法莫过于利用第一条赛道的发夹弯作练习。首先，在入弯前紧按R键（由于R键是跳跃键，因此车子会跳一下），然后便紧按方向键来入弯（注意，入弯时一定不可以放开该方向，只可以调校按键的力度，而且也不可以铲出赛道外），成功入弯后，再放开R键，只要整个过程超过一秒，车身后面便会出现蓝色光，也代表“迷你加速”成功了，但要注意DRIFT超过三秒是会自转及失速的。

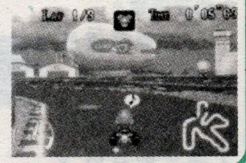
★4 急速回转

只要同时按A键、B键及方向键（←或→），便可令车子急速回转，是进入了死胡同或对战模式中的常用技巧。

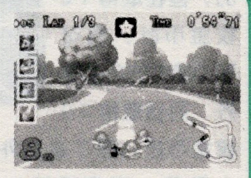


★5 自转迴避

在赛事中途，若不小心践过水沟、冰雹、火球、又或者误踏蕉皮和红龟壳，正常

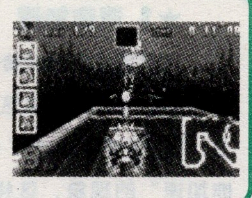


★6 向前后方发射道具



在众多道具之中，香蕉皮和绿龟壳不但可以紧按L键来令其拖于车子后方作挡箭牌，更可以自由向前或后方发射，方法是紧按L键后再按↑或↓方向键，最后放开L键来发射。换句话说：蕉皮原本是向后放的，但按L键+↑键便可向前投掷，而原本是向前射的红绿龟壳，则可按L键+↓键令其向后发射（绿）及放置（红）。

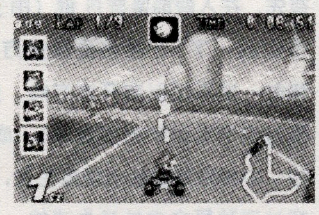
★7 下降加速



当玩者跌出赛道外，又或是意外落入水中时，云龟都会将玩者的车辆吊回赛道上，这时若玩者按键时间得宜的话，同样可引发加速起步，而方法是在吊起后着地前0.5秒至到0.25秒之间按下加速键。

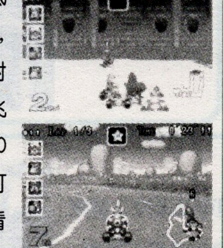
知识补完

★1 有关金币



在64版被删除，极之有趣的收集金币系统，终于在本作中重现了！在游戏途中，会有不少金币散落在赛道之上，只要玩者的坐驾驶经它们，便可即时拾起，而随着所持的金币增加，不但可以提升角色的重量（重量低的角色和重量高的角色相撞时，较轻的一方会被撞开），而且更可以提升玩者的速度，就以下的测试而言，使用MARIO由A点去到B点，若没有金币在手的话需要8秒25，但若持有20枚金币的话则只需8秒01；换句话说，赛道越长，此差距便越大，所以尽量收金币是一项重要的任务。除此之外，若掉出赛道、被障碍物击中及与对手相撞等事项都会扣掉金币，若没有手持金币与对手相撞会发生自转和失速现象，这点必须留意。

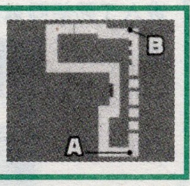
＊重量变化＊



以重量最低的磨菇作试验，一开始时被任何对手撞中都会吹飞的，但在取得10枚金币时，已可和中量级的车手看齐，而当取得20枚金币后，除了魔王外更不会比其他人逊色，事实证明："有钱不是万能，但没钱就万万不能！"

＊速度变化＊

手持金币	所需时间
0枚	8.25
10枚	8.12
20枚	8.01



★2 有关得分

在单人赛事中，玩者每完成一组赛事（四条赛道），便会得到一个评分，其中以☆☆☆最高，接下来是☆☆>☆>A>B>C>D>E。究竟在游戏中，有什么因素会影响评级呢？现在就让我们来看看吧！



＊减分项目＊

· 使用刹车键
· 铲上路边
· 使用道具“三连红龟壳”、“星星”、“雷电”
· 撞到任何障碍物
· 逆走或跌下赛道时
· 自转（中招而又不能及时避过）
· 失格（不能取得第四名或以上）

＊加分项目＊

· 取得金币
· 成功发动加速起步
· 成功发动迷你加速
· 手持道具再取？箱
· 被对手以雷电击中

★3 有关中招

当玩者在中招而且自转时，若被对手撞到，便会再次进入自转状态，而这情况在对战赛事也会出现，若自转时被对手撞到，便会再扣一个气球，因此攻击一方若看到对手在自转中，便应毫不客气地撞过去，给他一个COMBO HIT。

隐藏要素

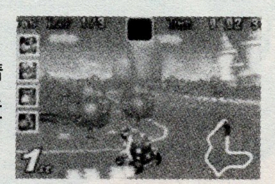
玩者在一开始时，只可以游玩四条赛道，而第五条赛道SPECIAL COURSE是需要玩者在之前四条赛道中全部获得金杯（第一名）才会开启的。如玩者能够成功将50cc、100cc和150cc中的全部赛道称霸（全部第一名），标题画面便会由蓝色变成红色（和N64版一样）。接着，只要玩者再重新开始游戏，并以任何角色在取得100个金币的状况下完成赛事，便可开启按R键选择的里·赛道（超任版赛道）。举例说，若玩者完成了第一组赛事磨菇杯，那相对的里·赛道便会开启。而要令第五条里·赛道出现，则必需先将其他四条里·赛道一一完成并取得金杯，接着再重玩第五条表·赛道（SPECIAL COURSE）并取得100个金币，便可令其开启。

赛道分析

·MUSHROOM CUP

蘑菇杯是第一条赛道，难度比较低，因此若使用“重视最高速度”的魔王，很容易便可创造出时间最快的圈速来。

★POINT A 漂移圣地

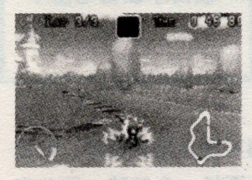


使用加速起步后，立刻贴近右边的外线，接着当经过右边的树木时，立刻开始进行漂移，只要贴近左边的两颗树而转弯便可。

★POINT B 不要使用漂移

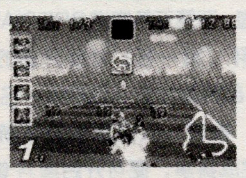
只要使用OUT·IN·OUT的方式便可通过，切勿使用漂移，否则时间和所得的金钱都会下降。

★POINT C 使用加速蘑菇



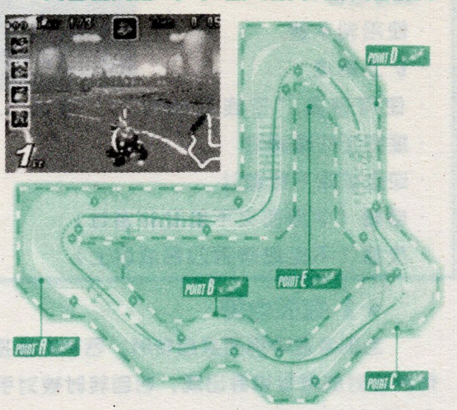
若玩者拥有加速蘑菇的话，立刻在这里使用并穿过树木与墙壁中间的通道。

★POINT D 金币第一，道具第二



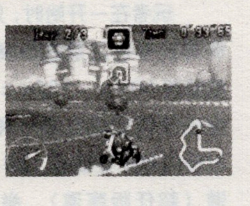
游玩MARIO GP模式时，此处一定要守主中线以取得更多金币，而在TIME ATTACK中则没有所谓。

ROUND 1 PEACH CIRCUIT

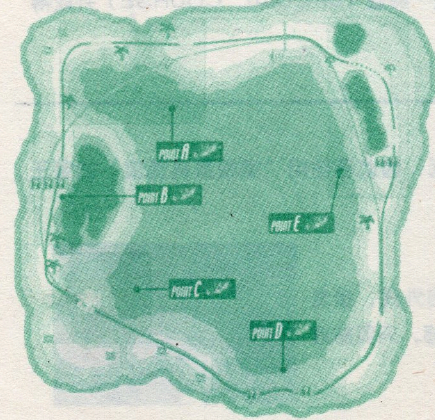


★POINT E 小心地漂移

虽然这里的地形和POINT A差不多，但实际上不是从外侧进入的，而是守在中线入弯，然后在转弯时贴近内线前进。

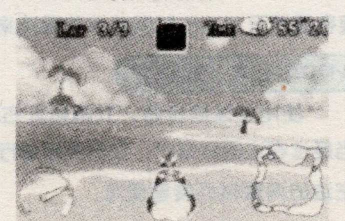


ROUND 2 HEY HOY BEACH



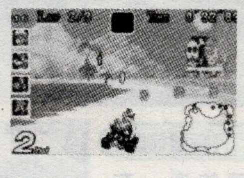
★POINT A 加速

在图中位置同时使用蘑菇及跳跃的话，便可飞越深水地带，是TIME ATTACK时的必用伎俩。





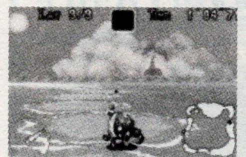
★POINT B 外侧？内侧？



MARIO GP模式时当然要走外侧的路了，但其实在TIME ATTACK时也不应走内侧的路，内侧会有障碍物所挡，因此无论何时也应选外侧而行。

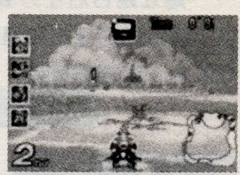
★POINT D 善用跳跃

这里由多个小岛所相连，玩者最好使用跳跃来避过与水面接触，方可节省时间。

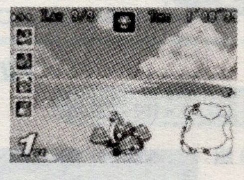


★POINT C 大量金币可取

当看见跳台时，立即向左方转向，便可以来到一个小岛上，那处有大量金币可取，而且是最短的路线呢！



★POINT E 第3个圈走内线吧！



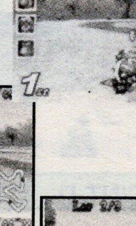
TIME ATTACK时，当然要走内线来缩短时间了，若在MARIO GP模式中的头两圈可以取得全部金币的话，第三圈便一定要走内线了！

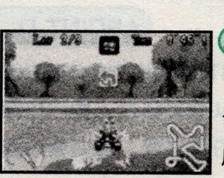
ROUND 3 RIVERSIDE PARK

★POINT A & POINT E
要先取得金币

游玩MARIO GP时，第一圈无论如何也要取得所有金币，TIME AT-TACK时则可无视。





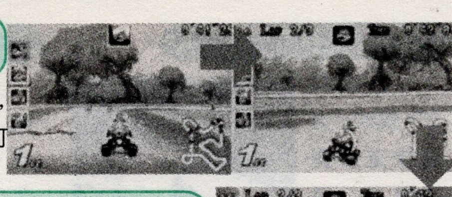




★POINT D 调整漂移的路线

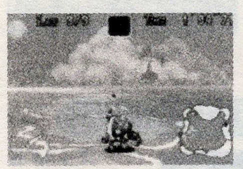
全圆形的弯，必需使用漂移并调整路线，令车子贴近内侧前进，最后在跳台着地后发动“迷你加速”。

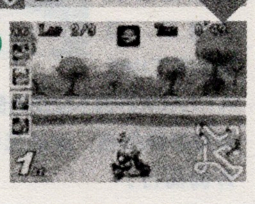
★POINT B 不用加速器而用捷径（无蘑菇时）



越过跳台后左方会有加速器，但不踏上去而守在右路的话，便可赶及走入湖泊的捷径。

★POINT C 超强捷径！（有蘑菇时）

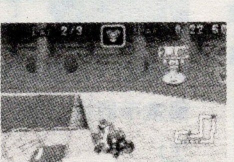




若手持蘑菇的话，在POINT C的地方使用蘑菇并起跳，便可飞跃深海而到达对岸，大约可减少3秒的时间，在TIME ATTACK中必用！

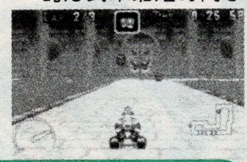
ROUND 4 KOOBA CASTLE 1

★POINT A OUT·IN·OUT



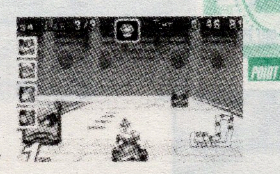
只由直角组成的这条赛道，最适合使用“OUT·IN·OUT”的方式来缩短时间了。

★POINT B 先看石块的行动



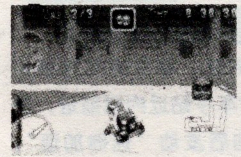
由于转弯前是条大直路，因此玩者应先看石块的行动，然后选择适当的位置转入下一个路段。

★POINT C 取？不取？？



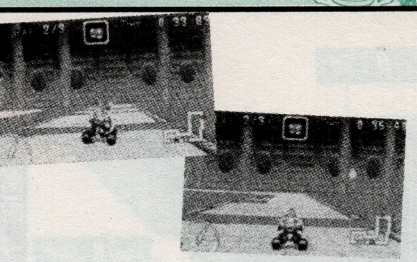
在这里被石块所挡着的金币有三枚，但若玩者之前没有失误的话，在第一圈是无法取得的（除非等石块上升回去），因此应留待第二或第三圈时才

★POINT D 在它们中间通过吧！



在POINT D的地方会有左右两块石头挡路，玩者只要在它们中间以漂移穿过，便可以最佳路线入弯，成功后会贴着右面的墙出弯，因此最后要立刻转回左方。





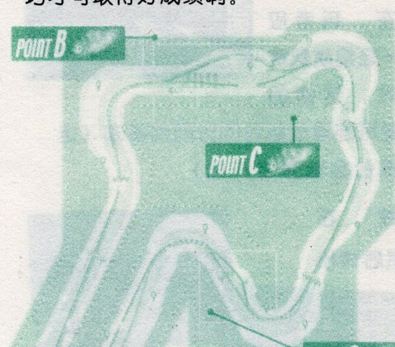
★POINT E 不被火球烧中的路线？

由于这段路会有火球喷上来，因此玩者最好守在中间偏左的路线前进，若想取得道具箱的话便在取得后立即回中间，方可避过所有火球。

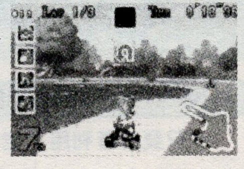
·FLOWER CUP

由这关开始，S弯和发夹弯会开始增多，必需灵活运用迷你加速和漂移等技巧才可取得好成绩啊。

ROUN 1 MARIO CIRCUIT



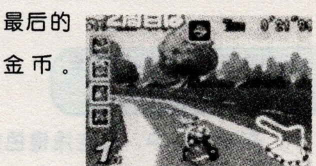
★POINT A 看情况而定的道具箱



在左方的沙地上会有道具箱，由于铲上去后会损失时间，因此若第一位的话便无视，若第二位之后时便需要故意去取了。

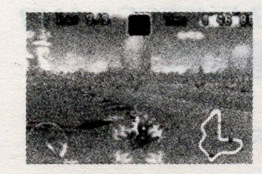
★POINT B 善用PIT LINE

第一及第二个圈要使用PIT LINE里面的加速器来提升速度，而第三个圈时则要回归中线来取最后的金币。

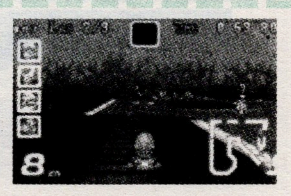


★POINT C 取蘑菇来使用捷径

在赛道中的最后一个弯位，可以使用蘑菇来贴往墙边直达最后直路，若玩者能够与之后的PIT LINE造成连动的话，必定能造出好成绩。

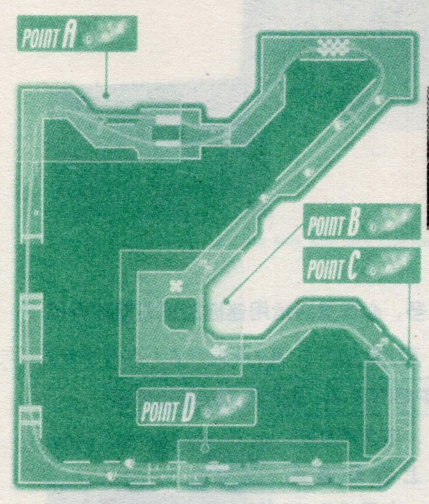


ROUND 2 TERRA PSYCHIC

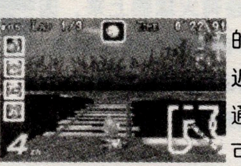


★POINT A 隐藏通路啊！

在连环跳台后，转到左方去可找到一条很难发现的隐藏通道，使用它的话便可轻易取得金币了。

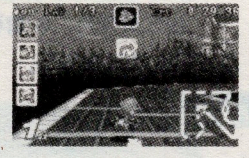


★POINT B　又有隐藏通路啊！



通过发夹弯后的大直路后，只要近贴左方便可使用通道作捷径，同样可大大减少时间。

★POINT C　避开跳台



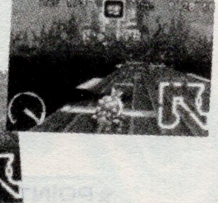
POINT C的地点有大量跳台存在，玩者应一一轻按跳跃键避过，这样的话便可连通过跳台的时间也省去（走过跳台会减慢少许的）。

★POINT D　利用蘑菇作连环大跳跃

只要玩者利用“空中不会减速这个特性”，在最后直路的第一个跳台前使用加速蘑菇，然后调校方向令玩者落在第二个跳台上，如此类推，便可以以连环大跳跃的方式超越这地带了。



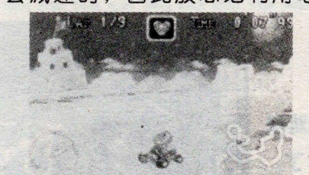




ROUND 3 CHEESE LAND

★POINT A & POINT E　浅橙色地带不会减速

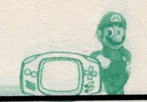
在本赛道中，行走浅橙色地带是不会减速的，因此放心地利用吧。

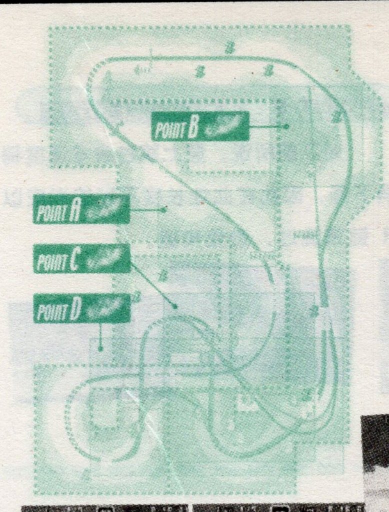


★POINT B　简易捷径

在POINT B的地点使用加速蘑菇的话，便可以在不减速的情况下穿过深橙色的路肩地带。

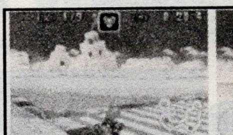


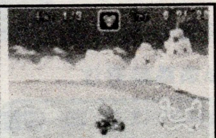




★POINT C 跳台捷径

原本这里是连环发夹弯的，但在登上第二个跳台时若左跳的话，便可以大幅削减时间。





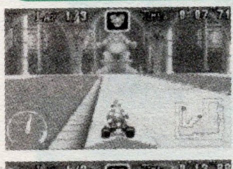
★POINT D 终极跳台捷径

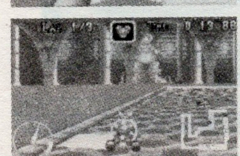
难度极高，但成功的话所得到的效果也绝大，方法是在“1”的地点使用蘑菇，接着立即向右方漂移，再通过“2 ”而跳到“3 ”的位置，然后在“4 ”着地去。若没有蘑菇的话，便以“2 ”→“3 ”→“5 ”的方式前进吧！

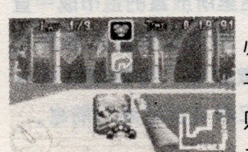


ROUND 4 KOOBA CASTLE 2

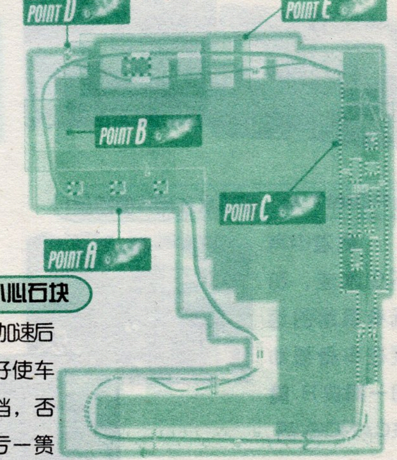
★POINT A 要使用所有加速器啊！







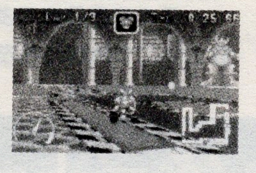
玩者必需依照地图所示去使用所有加速器，方可得到最佳圈速。



★POINT B 小心石块

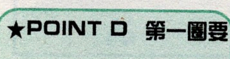
于POINT A加速后必须贴近左方，好使车子不被岩石块所挡，否则被其阻着便功亏一篑了。

★POINT C 要用加速器



使用右方的加速器要加倍小心，当通过有洞穴的地点时必须跳起避过。

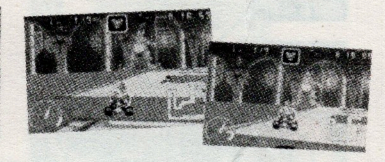
★POINT D 第一圈要先取多点金币



在第一圈中，玩者采用右边的路线来多取五枚金币。

★POINT E 不大的沟应以跳跃避过

如之前所说，登上跳台会令速度稍稍下降，因此在此处长度不足的沟应以R 键来跳过，避免失速。

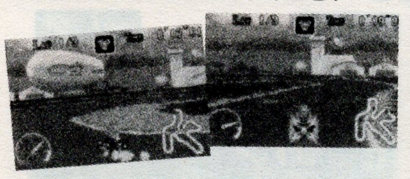


·THUNDER CUP

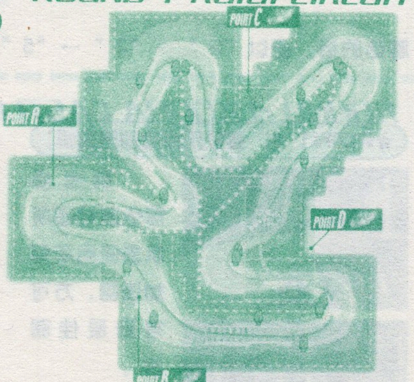
雷电杯所有赛道都会有一些急弯，因此玩者必需在入弯前开始准备，若不能取得空位置入弯的话便要放开油门，否则随时因小失大。

★POINT A 转弯时候立刻用迷你加速

由外线开始切入，然后立刻起跳使用漂移，然后紧贴内线出弯。

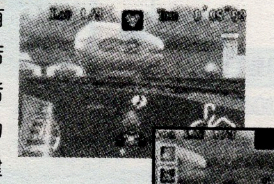


ROUND 1 RUIGI CIRCUIT



★POINT B 误踏水洼用B键回避！

赛道中有不少水洼，若玩者误踏的话要在车身摆动的一瞬按B 键来CANCEL呀。



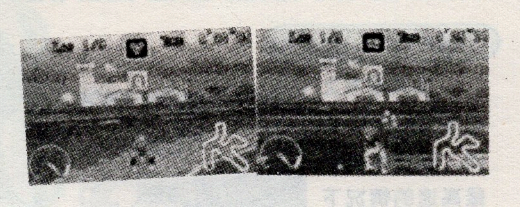
★POINT C 确实地取得所有金币

由于这里所放置的金币成一直线，因此玩者在入弯后可稍微收速，待调整好行车线之后才紧按油门前进。



★POINT D 有捷径哦

在进入最后弯角前，其实是有一条捷径的，不过入口非常狭窄，因此若使用加速后很容易失手，尤其是使用重量级角色时便倍添困难，因此必须多加练习。

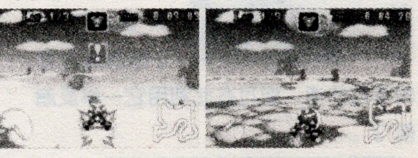


ROUND 2 SKY GARDEN



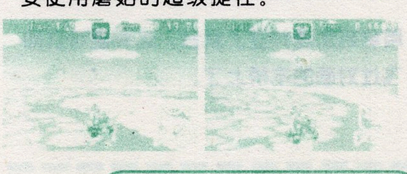
★POINT A 飞过对岸吧!

经过第一弯角后，若紧右边前进可找到一个跳台，只要在此处利用蘑菇的话便可以一跃而跳过对岸，大大减少所需时间。



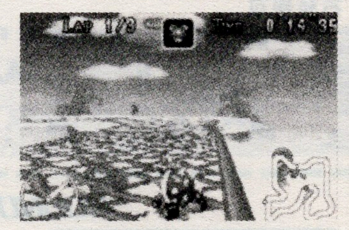
★POINT B 飞过对岸吧! 2

在POINT B的位置隐藏着两条捷径，分别是右侧的一般捷径和左方需要使用蘑菇的超级捷径。

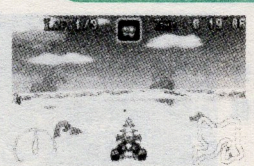


★POINT C 保持在桥中央

由于登上绿色的桥后赛道变得狭窄，因此要小心地前进，勿与对手发生碰撞，必要时请使用刹车键减速。

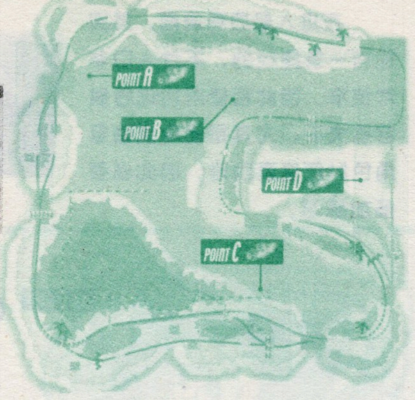


★POINT D 连环跳跃渡浮云

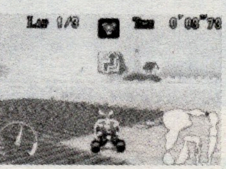


进入最后一个捷径点时，车身方向必须预先以漂移调校好，接着在第一次跳起并降落在浮云后，必须立刻再按跳跃键和←来避开。

ROUND 3 PUKUPUKU ISLAND

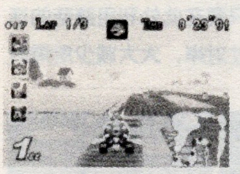


★POINT A 水上飘?



本来在水上驾驶是不可能的，但若车子以最高速的情况下行驶，而经过水面的时间又短的话，便可以得到短时间在水面上行车的效果。

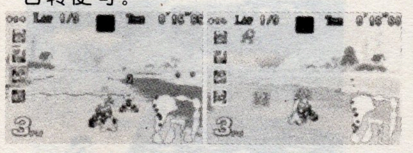
★POINT B 隐藏加速器



在桥的左方隐藏着一个加速器，若在GP模式中行驶外挡通过之前的弯位的话，便可在此利用它一举反超前了。

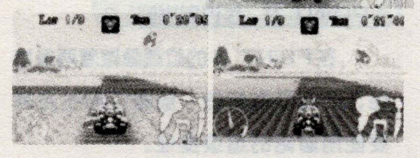
★POINT C 加速后改变方向

来到赛道的中段时，有一个加速器/道具箱的二选一地点，但其实是可以同时利用两者的，只要加速后立刻向右转便可。



★POINT D 以超捷径反败为胜吧

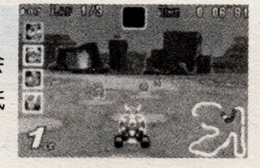
要在这条赛道中获得好成绩，便需依靠在赛道后段的这个超捷径。如图所示，当其他车手开始左转时，玩者仍要贴紧右边前进，继而利



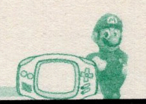
用蘑菇加速并登上跳台，这样便可立即飞过对面的木桥上了。

ROUND 4 SUNSET PLAIN

★POINT A 连环跳跃穿荒地



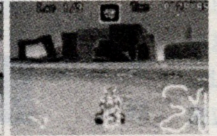
在赛道中有不少荒地的地方，若车子经过的话是会减速的，因此在通过此等地方需要使用连环跳跃来减低失速时间。



★POINT B & C　没有蘑菇也可使用的捷径

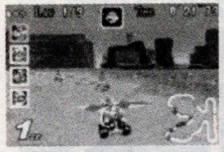
由于这里有大量加速器，因此即使玩者没有加速蘑菇，也可顺利地借跳台之力直达最后直路，极之方便的说。





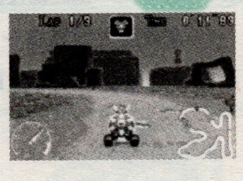
★POINT E　利用六连加速器狂飙

此赛道最大特色，自然是后段的六连加速器！，玩者必须调校角色而尽数使用它们，若不幸被地鼠抓住的话，便以连环跳跃来甩掉它吧。





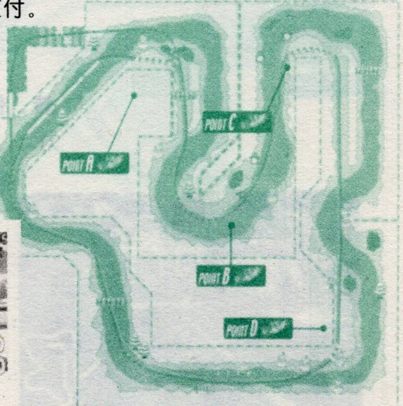
★POINT D　使用加速器



虽然在POINT D处有四个加速器，但在其之前是有两小跳台阻挡着的，玩者在进入这段直路后应将视线集中在地面上，继而跳起避过小跳台而踏上加速器。

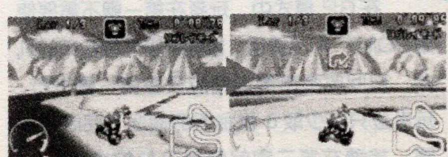
·STARCUP

星星杯的难度极高，直线的比例十分之少，除了有连环的急弯外，其弯度也十分高，因此近乎每个地点都要用漂移应付。

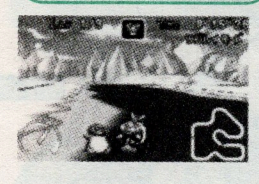


★POINT A　连续跳跃而引发的捷径

在直路中取得最后一个金币后，立刻向右转并漂移，同时再使用连续跳跃来减低失速，便可以最快时间穿越这地带。



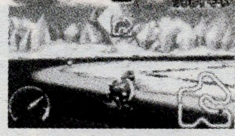
★POINT B 小心企鹅

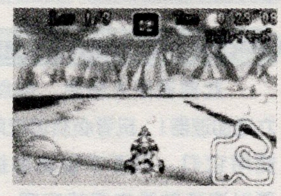


经过POINT A后便要使用漂移来进入POINT B这个弯角，当回归直路并使用迷你加速时，玩者会理所当然地回到中线上，但这样做的话是会碰到企鹅的，因此应保持在内线里。

★POINT C 跳过水洼切入内线

离开POINT B后立即要向右转，并以跳跃的方式越过水洼而切入内线，继而进入捷径区域；





★POINT D 蘑菇留在这里使用

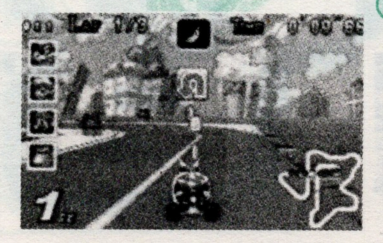
在最后直路前有一个使用加速蘑菇的机会，发动的话便可以最佳路线直达终点了。

ROUND 2 RIBBON ROAD

★POINT A 最强捷径在此！

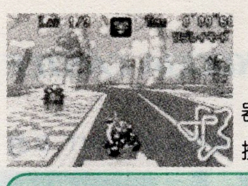
在开始赛事后不久，玩者将遇到右弯及第一个发夹弯，当完成后会有一个加速器和跳台，只要玩者在跳上加速器后立刻向右转，便可以飞过一大截赛道，完全不费吹灰之力。

★POINT B 回收金币只在第一圈进行



在GP模式中，玩者在第一圈不需要使用POINT A的捷径，因为会丧失取金币的机会，但回收金币的活动应只在第一圈进行，玩者应只在少取5枚金币的情况下完成第一圈，接着在第二圈起使用之前的捷径。

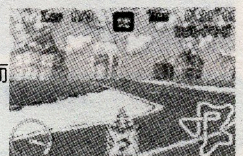




★POINT C 重视加速器

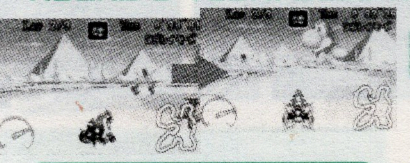
要称霸这条赛道的话，玩者便要利用全部加速器，因此无论如何也要背熟加速器的安置位。加速，接着一口气利用跳台飞过墙壁到达绿洲的旁边。

★POINT D 蘑菇使用地



在冲线前的最后之道里，玩者可无视S弯的存在而以蘑菇直接通过，这样的话可节省不少时间。

ROUND 3 YOSHI DESERT

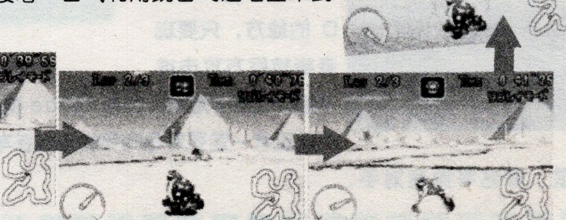


★POINT A 利用漂移去观察路面

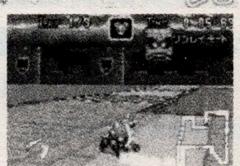
开始时的数个发夹弯，是让玩者练习漂移、迷你加速及观察路面情况的绝佳机会。

★POINT C 来吧！必杀超级捷径！

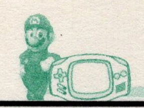
难度甚高但回报率可观的超级捷径，方法是在POINT C的地点以漂移的方式转向，并在看到跳台的一瞬间使用蘑菇加速，接着一口气利用跳台飞过墙壁来到绿洲的旁边。



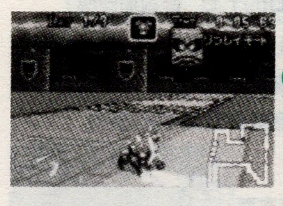
★POINT B 利用加速台由第二圈开始



在GP模式中，玩者在第一圈应专注获取大量金币，然后在第二圈起才使用加速器。

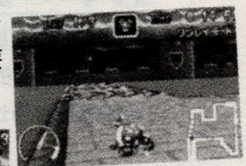


ROUND 4 KOOBA CASTLE 3



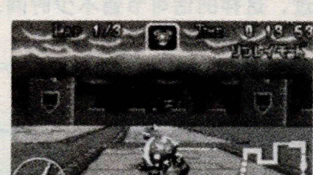
★POINT B 超强捷径

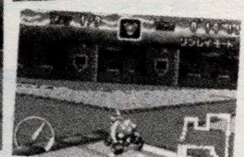
若玩者拥有蘑菇的话，便可以在POINT B的地方使用蘑菇来飞过对岸，是一条超捷径，但不要忘记起跳后要紧按←键来维持飞行轨迹啊。



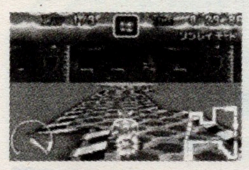
★POINT A 只要回避石块便可

赛道的变化不大，因此只要注意不被石块压中便可。

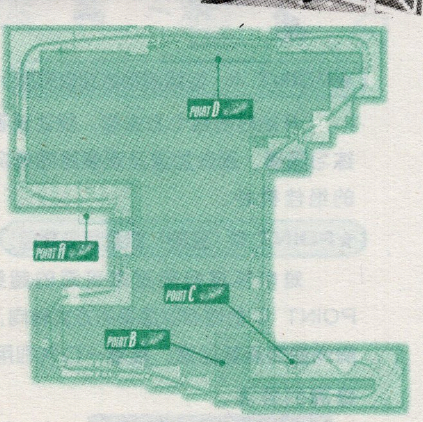




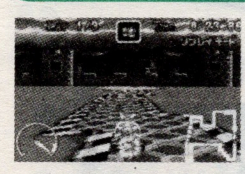
★POINT C GP模式要走这条路!



虽然POINT B拥有一条超捷径，但当游玩MARIO GP模式时还是走正常的路线较好，因为这里有大量金币可取。



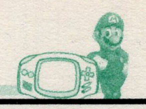
★POINT D 一定要阻止敌人靠近



由于在POINT D的地方，只要玩者稍被后方攻击或冲撞便会掉下熔岩，若在150cc赛事中会立即沦为第8位，因此玩者一定要将龟壳等物体拖在车子后方，又或是使用星星、蘑菇等抛离对手。

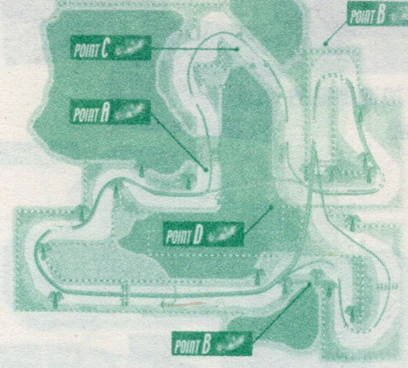
·SPECIAL CUP

完成全部赛道，并取得金杯后，这个特别关便会出现。由于她的难度最高，因此要熟读捷径的位置，否则一经落后便难以反超前。

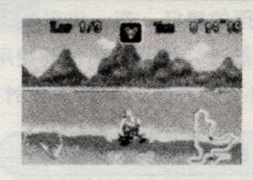




ROUND 1 LAKE SIDE PARK

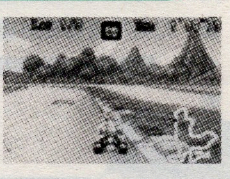


★POINT A 用蘑菇冲过湖泊吧！



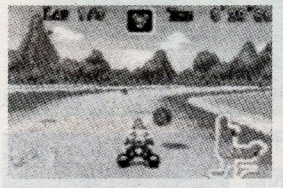
在这里的湖若利用加速蘑菇的话是可冲过去的，但一定要在进入湖的瞬间才按L键及R键才行。

★POINT B 要注意不要偏离赛道



在赛道的后半，会有一个急弯要转，在这里的右边是一个弹跳墙，一不小心偏离赛道的话便会跌出四位之外（150cc），因此如没有信心的话便减速通过吧。

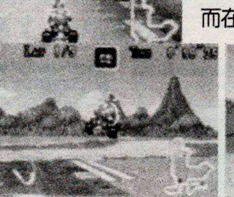
★POINT C 小心喷射熔岩！

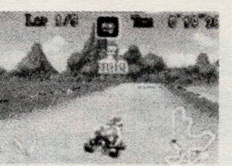


若玩者没有使用POINT A的捷径的话，便要通过这地带了，虽然不小心被熔岩击中便会失速，但若玩者保持在中线行驶的话便没有问题，但在GP模式中要先取得金币啊！

★POINT D 利用跳台飞跃对岸

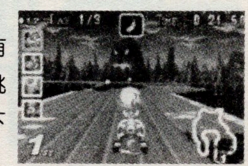
游玩MARIO GP模式，此处一定要守住中线以取得更多金币，而在TIME ATTACK中则无所谓。





ROUND 2 MR.GHOST'S BRIDGE

★POINT A 不停跳跃甩开鬼魂



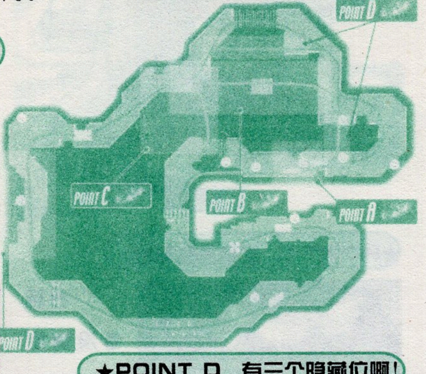
在赛道的四周布满了鬼魂，要全部避开它们实在有一定的难度，若不小心被它们抓住的话，便要不停得跳跃尽快甩开它们，否则不停散落金钱之余，速度也会下降不少。

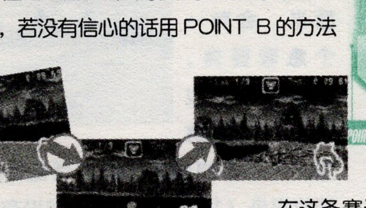
★POINT B　初学者专用捷径

在TIME ATTACK中利用加速蘑菇便可轻易使用的捷径。在一串宝箱后贴紧右面前进，然后在跳台前使用加速蘑菇的话，便可立刻飞过对岸，节省不少时间。

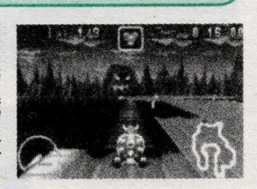
★POINT C　高手专用的危险超捷径

其实POINT C和POINT B的起跳位完全一样，不过这次就是在看见跳台是立刻向右方转向，虽然能够飞过一大截赛道，但危险性也相对提高，绝对是高手专用，若没有信心的话用POINT B的方法吧。



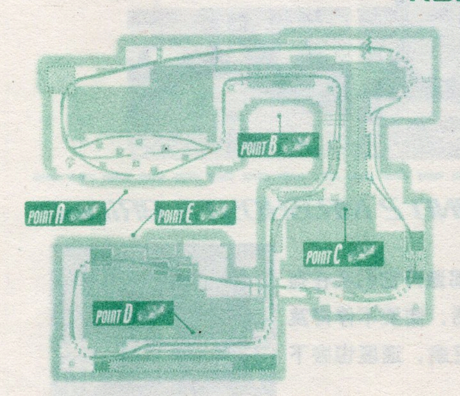


★POINT D　有三个隐藏位啊！



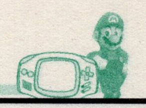
在这条赛道上有三条不同的隐藏道路，由于其颜色和底色相若，因此颇难发现。虽然如此，除了最后一个隐藏道路可缩减2秒外，其他的隐藏路实用价值较低，因此没有信心的玩者不通过也行？

ROUND 3 KOOBA CASTLE 4



★POINT A　要先取得金币

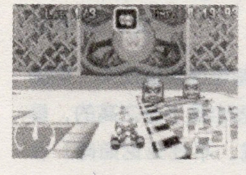
赛事开始通过第一个弯后便要遇上连环岩洞，只要保持在中线偏右，又或是连按跳键都可以轻松通过，若使用了加速蘑菇的话更可无视它们而直冲。



★POINT B 熟记加速器的位置

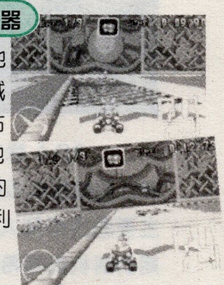
通过POINT A后，玩者应紧贴外线前进，然后充分利用每一个加速器，否则的话在150cc的级数很难抛离对手。

★POINT C 不规则的陷阱



在这里的石块是会移动的！因此在通过这里之前要紧看前面，若石块打算落下挡着玩者的去路，便要急速转向。

★POINT D 要用加速器



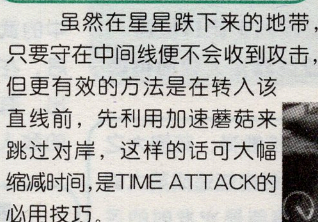
在转入POINT D地带之前，最好先减速，因为其后要紧贴在内弯进入加速器地带。在此可追回大量的时间，因此要好好利用。

★POINT E 右边！右边呀！

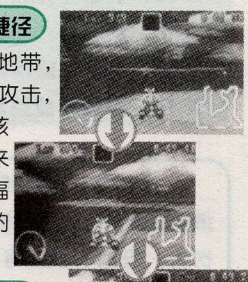
来到这里后会有小小的分歧路，但若要缩短时间的话就非由右面前进不可，除非有被对手撞下熔岩的危险。



ROUND 4 RAINBOW ROAD



★POINT A 利用蘑菇的捷径



虽然在星星跌下来的地带，只要守在中间线便不会收到攻击，但更有效的方法是在转入该直线前，先利用加速蘑菇来跳过对岸，这样的话可大幅缩减时间，是TIME ATTACK的必用技巧。

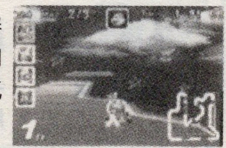
★POINT B 双重危险的捷径

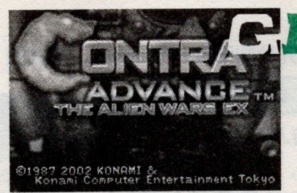
众所周知，在彩虹路中段左方的隐藏通道是十分危险的，很容易飞出跑道之外，而这个捷径不但要使用这条隐藏通道，而且更要在离开后继续往前进，用以飞过对岸，因此难上加难，不过却能节省不少时间，所以仍有练习的必要。



★POINT C 善用加速器作最后冲刺

当接近赛道的末段时，玩者会通过一块有两排加速器的浮台，而第一个加速器则会和宝物箱重叠，经过后立刻保持在赛道的右方，然后在图中的位置起跳，便可一口气起跳到最后直路，并降落在加速器上令车速进一步提升了。





GBA 魂斗罗详尽——攻略

文：皮卡丘

GBA 版本的《魂斗罗》，其内容大致上是由当年的超任版移植过来，而删除了的俯视式版面则由 MD 版的版面代替。而难度方面方面也是十分之高的，最主要原因是敌人的攻击模式太过不定，较难藉记位去完成。不过无论如何，今期的爆机攻略希望令大家更易掌握游戏的玩法。

操作方法

十字键：人物移动、枪口方向

B 键：射击（按着不放可连射）

A 键：跳跃

L 键：按着不放能固定枪口位置

R 键：按着不放能固定人物的位置

各武器特性

一向《魂斗罗》系列更换武器的系统，是击破上空出现的胶囊，去取得当中的武器。当手上已拥有其中一种武器后，在取得新武器之时旧有的武器会弹出，有足够的时间让玩者考虑紧接而来的敌人此武器是否适合。

武器 S：射出扩散弹，范围大之余当以最接近的位置射击能造成莫大的伤害。但由于必须等待是次发射的子弹在画面上完全消失才能发新一炮，因此在子弹密度方面明显有不足，很容易出现敌人就在身边却未能发出子弹还击的危机。（实用程度：☆☆☆）



武器 H：追踪弹，只要敌人仍在画面之内便会作出攻击。虽然威力不及其他武器强，但其连射速度绝对不会比基本武器逊色，是对付喽罗的最佳武器。（实用程度：☆☆☆☆）





武器 L：放出强力的雷射激光，破坏力方面不用怀疑，拥有贯穿物件的能力。但由于每次只能射出一支激光，再加上其攻击范围过于狭窄，所以经常出现落空的情况，不适宜用作对付喽罗。（实用程度：☆☆）



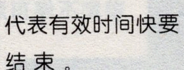
武器 C： 放出的子弹在远距离、或命中敌人时会出现炸裂，破坏力绝不逊色于武器 L。由于其连射的速度只比普通武器较慢，因此不用担用子弹密度不足够，不论首领战或对付喽罗也合用，为弹性最高的武器。（实用程度：☆☆☆☆）

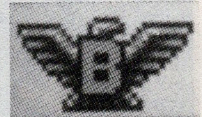


武器 F： 放出限制距离的火炎枪，不但其破坏力一般，而且也很难把枪口指着要攻击的目标，经常出现攻击不到敌人出现危机的情况，再加上使用困难，实在不建议大家使用。（实用程度：☆）



武器 B： 取得了此武器后，在一定时间内拥有无敌的防护罩，当防护罩变成红色时，代表有效时间快要结束。

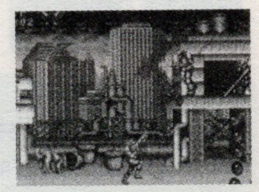


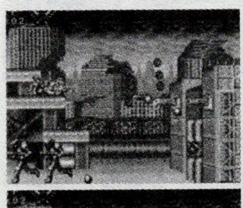


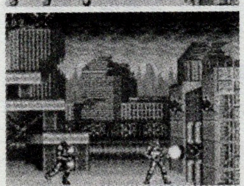
各关版面攻略

STAGE 1

（1） 一开始敌人的攻势不算强烈，只要留意上方红色的士兵便可以。而到后期会看到看似在背景内进食的犬，然而当它在玩者后方时便会上前攻击。在此建议使用武器 H，可以继续前进不用害怕后方敌人的来袭。

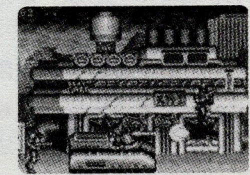






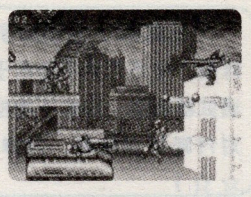
（2） 来到炮台塔面前，跳到左方的平台上为最安全。

（3） 当收拾掉上方红色士兵和两个炮台后，可以尝试主动走到核心面前攻击，当然也要留意后方不停出现的喽罗了。



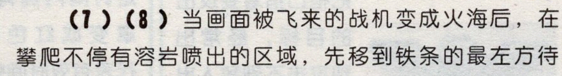
（4） 接著的区域会发现一部坦克车，坐上去后只要对

著前方喽罗射击便可，上方的士兵基本上不用理会。

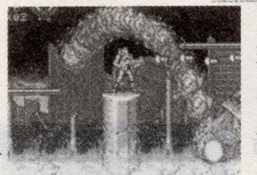


（5）在坦克车未被破坏的场合，可以坦克的一击马上收拾第二个炮台塔。

（6）跳过了火炎柱后遇到坦克车型中首领，站在最左方不停射击为最安全。

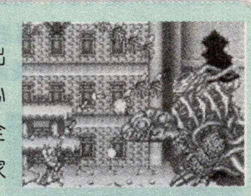


（7）（8）当画面被飞来的战机变成火海后，在攀爬不停有溶岩喷出的区域，先移到铁条的最左方待机，看准溶岩消失的一刻以最快速度前进，在溶岩喷出口上方时作跳跃是个不错的方法。

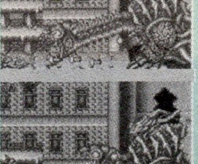


（9）一边向前移动一边跳过各个火球，来到出现大火柱的位置时，待其消失的一刻马上移动到前方的石台上，待下一个火柱于上方掠过后才继续移动。

BOSS战



（10）首领是一只龟型的怪物，能够在口中喷出直线的激光之余，上方的洞口会释放蜜蜂，下方的核心会放出冲着玩者而来的子弹。如不能在小蜜蜂到来前全部收拾会出现危机，因此建议大家使用普通武器、武器H或武器S为最安全，如此一来不用害怕小蜜蜂了。

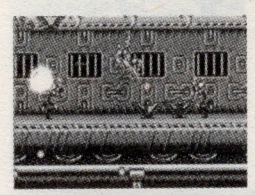


（11）一般的场合，也会在消灭小蜜蜂后，马上到地面向核心攻击，当看到核心放出子弹时便以跳跃来回避。

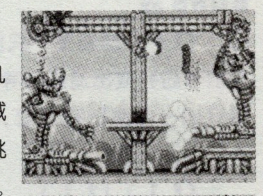
（12）如果遇到首领头部准备放出激光时，便马上跳到最上方的平台上回避，如果在下方回避的话，有可能继续被核心子弹狙击而无法躲避的情况。明白以上要点，以及注意龟的头部不时伸出来的话，不难收拾此首领。



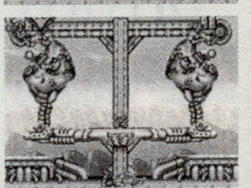
STAGE 2



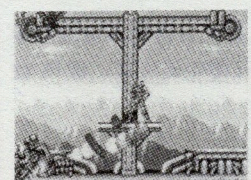
（13）一开始会在列车上作战，不论是左方或右方也会不停出现敌人。在前方会遇到武器L和武器S，但不建议大家去取，皆因两种武器的连射速度始终不足，很容易被敌人接近有机可乘。如果真的要取得话，便去取得武器S，然后看准敌人出现时作射击，能避免很多的危险。



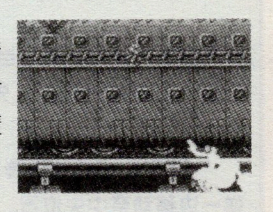
（14）来到列车的顶部，会遇到两只吊挂著的机械中首领。最初站在中央上方的平台上，集中留意机械下方炮台射出的弹，如果看见会波及平台上的话便以跳跃来回避，如果弹只在下方走过则不用跳跃继续攻击。



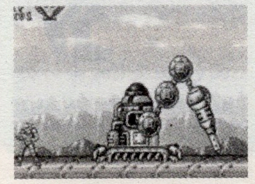
（15）如看到两部机械的炮击停止，代表将会改为以物理撞击来攻击，此时马上走到平台下方蹲下便没问题。



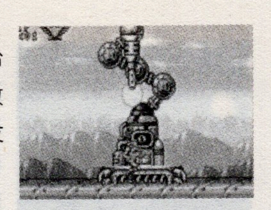
（16）当收拾其中一个机械人后，另外一个的攻击模式会改变。先把右方的击倒，左方的机械会改为在地上高速移动；如先把左方的击倒，右方的机械则会不停的跳来跳去。在此建议先击倒右方的机械，因为当另一只在地面移动时，只要站在平台上便完全安全。



（17）在列车外部攀爬的区域，于下方会出现骑乘士兵，当看到士兵的机车走到画面右方后，把枪口对准右下方攻击，然后再跃过快将到来的子弹，不停重覆此动作继续移动。

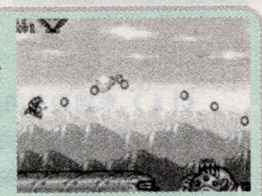


（18）再次来到列车顶部，今次遇到的是一个被铁链连著的炮台。炮台炮头先会在地上跳来跳去，有攻击般定，玩者最好留在左方或右方，如果炮台掉下的位置就在站立的位置便马上避开。



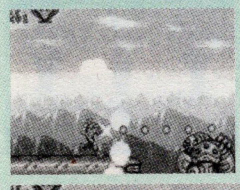
（19）当炮台开始作出攻击时，由于只有藉炮台本身射出的弹才能伤及炮台核心，因此看准炮台的倒数时针快将数到零的一刻，引导炮台射回核心，只要三发便能令炮台消灭。

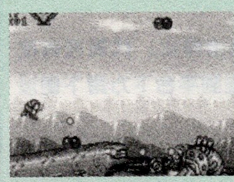
BOSS战



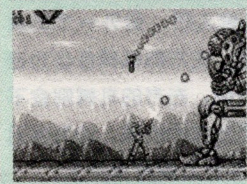
（20）首领是一只蓝色的巨大机械人，当它把列车截停后会放出追纵的导弹，站在画面最左端，待导弹接近的一刻跳跃可回避。

（21）（22）

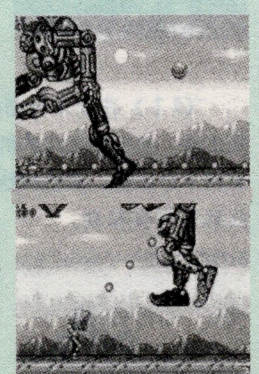




接着射出的透明的弹，只有从弹与弹之间的间隙走过，然后的贴地弹以跳跃来回避。顺便一提它的弱点是头部。



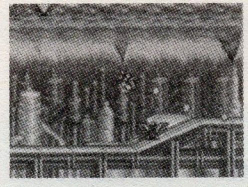
（23）当机械人走到列车之上时，会放出追纵导弹，站在图中的位置、按R键固定人物不停向头部攻击。



（24）接着机械人会以跳跃方式逐渐接近，待他跳跃时从它下方越过，然后当它再次向后跳时以相同方法回到画面最左方并蹲下，先回避其飞脚攻击。

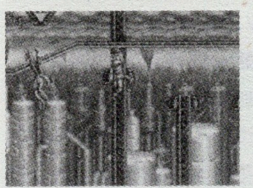
（25）回避过飞脚攻击后，一边跳过下方的贴地弹一边移动至中央位置，然后看准机会越过再次展开跳跃的机械人。不停重覆上述步骤、并找机会作攻击便可。





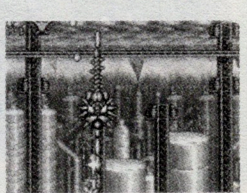
STAGE 3

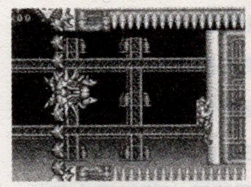
（26）一开始会出现武器F，但面对紧接而来的敌人很难命中，所以还是维持原来武器吧。



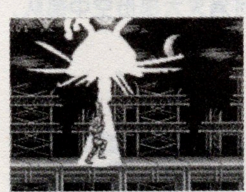
（27）接著出现的士兵和炮台喽罗问题不大，要留意在取得武器S的场合，千万不要被下一区域出现的异形虫捕捉到，否则很难脱身的。

（28）在攀爬区域出现的中首领，利用它伸出来的柱，攀着并对准核心攻击。留意柱顺时针时从右方开始攀着、如逆时针的话便从左方攀着，千万别试图在它上方跳过。如果手上的武器是武器L的场合，只要走到画面的一端，对准核心作射击便可轻松应付。



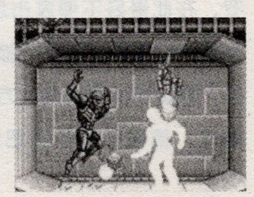


（29）接著出现的是大抓型机械，在正式开战时，由于它中央的部份会出现电钻冲过来，所以最好经常保持在最上方或最下方，回避后看准机会攻击，在此建议使用武器C。



（30）到达基地顶部，遇到监测型战机。首先站在画面最左端或最右端等待烧移弹攻击结束，然后便按着L键把枪头固定在上方，向红色核心不停攻击。由于左右两方的喽罗也是从中央掉下来，所以可顺道收拾他们（当中会有偏差，必须藉自己的移动来攻击他们）。

（31）进入基地不停向上方移动，终于来到存在红、蓝两部机械人的房间。由于蓝色机械人只会原封不动发射对地子弹，所以集中留意懂跳跃的红色机械人便可，在它跳跃后走到另一端再不停射击吧。



（32）成功击倒它们，变成没有下半身的形态，

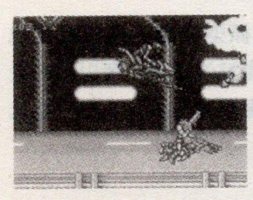


此时留在天花板处不会被撞中，然后向下方射击便可以。

BOSS 战

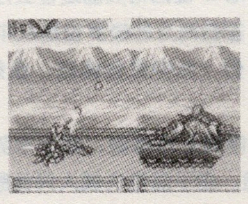
（33）首领是一个大骷髅兵，攻击模式只有三种，顺序分别是从跟中放出半追踪光球、从口中喷出回转火炎和放出大量炸弹。第一种光球在中央待机，当光球出现时走到一端并爬墙便可：而第二种火炎由于是顺、逆时针喷出的关系，藉爬墙也不难回避过去；最后的炸弹由于首领只会在其中一方放出，因此走到另一方没炸弹位置便可。

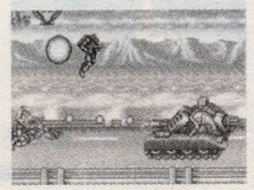
STAGE 4



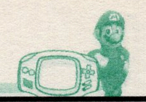
（34）一开始会出现大量的空中部队，会放出对地弹之余还会放出烧移弹，如果不能及时收拾将会很难回避。在此如图所示于该位置按着 L 键不放，并把枪头固定在右上方，只要看到弹轨射在上方坠道灯之上方便代表位置适中，不停的作连射可消灭大部份空中部队，而漏网之鱼则跳跃回避他们的烧移弹。

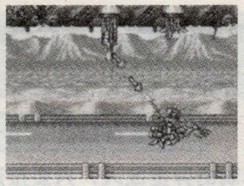
（35）（36）来到绿色坦克的区域，上方亦会不停出现喽罗，在此最好不停攻击坦克，当看到它所发出的子弹被破坏后，便以最快速度向上方喽罗射击，重覆上述步骤把坦克车击倒。

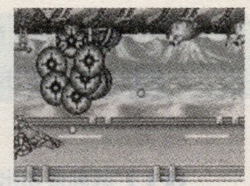




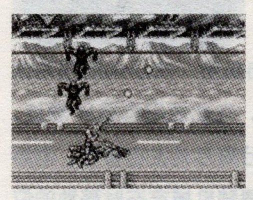
（37）（38）把坦克车击倒后出现的大型战舰，上方的电炮台尽量尝试击破，



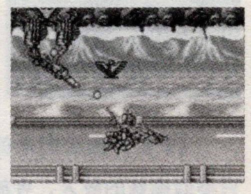




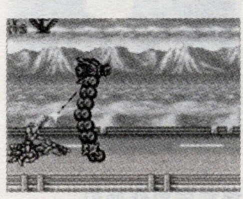
不能的场合只有慢慢回避电击。而接著看到的链状阻碍物，当它仍未在画面出现时走到画面最左方为最安全的回避方法。



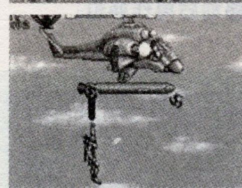
(39) 紧接出现的通口位，出现由黑衣人为首的部队，只要一日不收拾黑衣人，红衣人仍会不停出现。一边击倒红衣人之余向黑衣人攻击，在此使用武器C为佳。



(40) 后方的炮台由于会放出烧移弹。所以于右方把枪口固定在左上方先把炮台收拾。

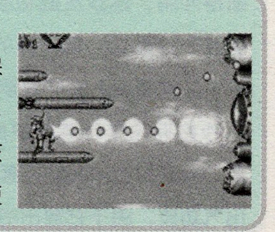


(41) 接著出现了长脚型战机，最初先在画面最左方待机，脚战机的脚快将接近时以跳跃方能回避。然后便按L键把枪口固定在右上方不停向战机部位射击，如此一来射过来的导弹也能消灭。



(42) 攀著直升机的导弹，今次出现的是一名忍者，看准他吊著导弹来到面前的一刻马上作垂直跳跃，不但能回避剑斩之余、更可回避放出的回力镖。

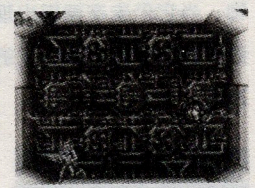
BOSS战



(43) 今次的首领是战舰核心，由于导弹撞向保护罩便会消失的关系，所以要不能跳到新出现的导弹处。只有向上下两个装置射击，才能令保护罩消失向核心攻击，尝试按L键并把枪头固定在右方，如此一来便

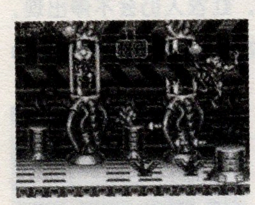
可不停向后跳并攻击。而接着的核心对付方法亦差不多，记着尽量不要靠近核心，于画面的左端攻击便可。

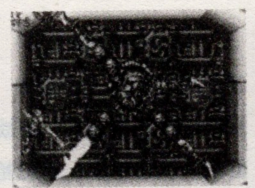
STAGE 5

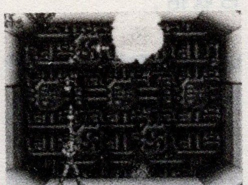


（44）版面最初出现的异型敌人，只要拉远距离攻击问题不大，如果取得了武器H更可无视它们出现继续前进。

（45）第一只中首领是红色的机械，会伸出四只爪攻击玩者，由于爪的移动速度慢，所以绝对有时间去回避，在此使用武器H较佳。当成功把四只抓击破后，会以分身方式左右移动，然后作垂直的大幅度跳动，只要看清楚机械左右时移动的位置尽量远离，那么当它跳动时可作攻击。

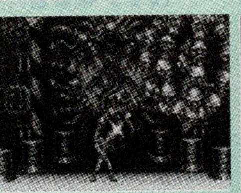


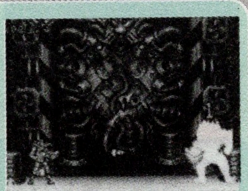


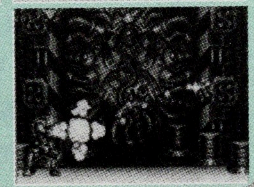


（46）接着而来的是一只类似蜘蛛的敌人，会放出移动轨道的光线来移动，只要看清楚轨迹，走到没有光线的位置便完全安全。如果轨迹太多没有回避的空间，便走到轨迹光线较后的位置，待蜘蛛移动后再作换位。

BOSS战



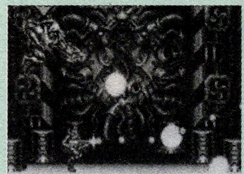


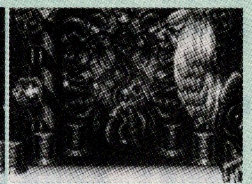


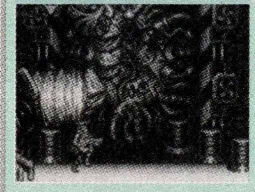
（47）（48）（49）首领的第一形态是一只猩猩，懂得冲刺、跳跃放波和放出气功波三种模式。第一种的冲刺由于在首领头上会出现倒数的数子，所以只要待倒数至1秒接近完结时跳跃便能回避过去；第二种的跳跃放波，只要如图中般站在猩猩的一旁也会没事；最后的放出气功波，由于它放出的时间较难掌握，所以最好站在



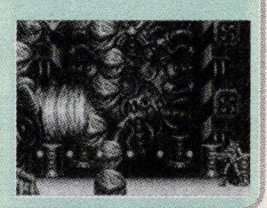
较后的位置，一看气功前来马上跳跃回避。





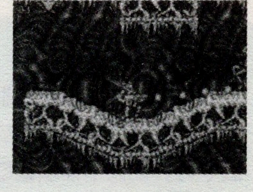


（50）（51）（52）接着猩猩会变成双头怪物，在怪物于右方时于远处不停射击，小心看清楚上方的红蓝弹的落下位置便可。而当怪物于左方时，由于怪物会伸出长头来，而伸的位置与玩者所站的位置有关，所以最好站在怪物头的下方，当它开始伸出头时马上向右移动，如此一来便能完全回避攻击。

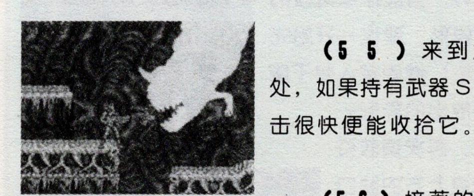


（53）首领的最后形态，是一个心脏被大量的头围著，由于头不会阻碍攻击，所以只要集中攻击心脏便可。看准心脏移到上方的一刻穿越过去来回避，记着当心脏在上升时便要穿越，否则是没有足够时间回避的。

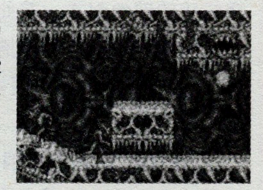
STAGE 6



（54）在这最后一关中，不论是画面的左或右方也会不停出现异形，所以要有心理准备。



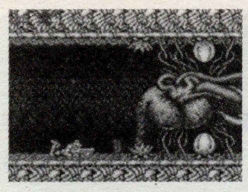
（55）来到大异型头处，如果持有武器S的场合，直接站在异型口的一旁射击很快便能收拾它。



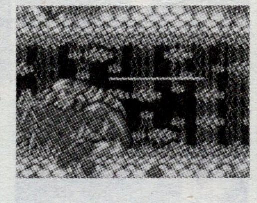
（56）接著的区域会出现口型炮台，会不停放出生物型追踪弹。在此最好慢慢“拉画面”，把口型炮台逐一引诱来对付，否则在左右异形的夹攻下非常危险。

（57）第一个中首领是中枢心脏，如无意外在这里

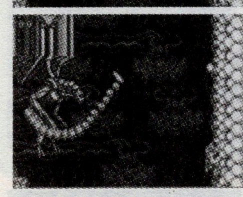




已取得了武器S，马上蹲下、按着L键把枪口对准左上方，先把上方和下方两个合共三个异型生殖器消灭，然后留意是否再出现小异形之余向心脏攻击能轻易取胜。



(58) 第二个中首领是人面虫，只要记着它两个攻击模式便可。第一个是回避上方掉下来的泥土、然后再跳过由眼部射出的连射弹；第二个则是它钻入地面再出现时，由于它向后跳后会马上冲过来，看清楚并预先跳跃来回避。不停重覆上述两步骤并不停攻击便可。

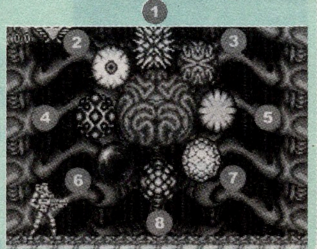


(59)(60) 第三个中首领是龙，最初攻击模式是直接向玩者冲过来，只要预早向上或下攀爬不难回避。当攻击它至一定程度时，会利用空间转移作攻击，但事实上攻击模式没有变，同样地向上或下攀爬，走到在它出现位置的下方以右上方向来射击，最重要的是看清楚它的尾巴攻击。

BOSS战



(61) 最终首领是一只外表怪异、有两只触手的异形。除了口部会不停放出小异形外，当破坏掉两边的触手时，还会不停从缺口掉出紫色异形。建议一开始先破坏掉左方的触手，然后在左方按着L键固定人物于能够攻击眼球部份位置，去一边收拾放出的异形一边向眼球射击。成功把眼球破坏后，再次调教位置向脑的部份射击，在此要时常留意上方的缺口是否出现紫色异形先收拾，但切记右方的触手不要破坏，否则只会令更多紫色异形出现的。



(62) 把大异形消灭后，所出现的是脑的部份。在此它会出现8款攻击模式供玩者选择，



向那一种类球射击来决定。而以下的便各类球的攻略法：

《1》针刺：走到最左或最右端，如果看到针刺的掉落位置很接近，以跳跃能完全回避，而这模式中可以取得各种武器的。

《2》眼球：尽量拉开距离来射击，按着L 键固定枪头会变得更轻松。

《3》肉球：不要靠近脑，拉远距离把附在脑上的肉球逐一消灭，还有看清楚脑在上升时可穿越回避。

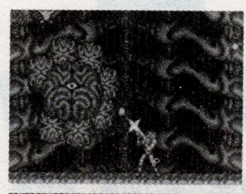
《4》红色点球：先在最左端蹲下待机，避过第一次攻击后，于中央偏左位置回避第二次，而最后的第三次则同样在最左端蹲下便能回避。

《5》灰色十字球：尽快把围在自己身旁的球消灭，不要让它们靠近。

《6》蓝色光滑球：三个球会不停在画反弹，只有看清楚球来回避了。

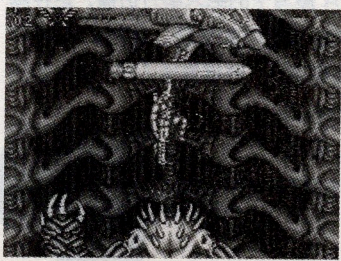
《7》灰色鳞片球：在地上走动的两个一组球，以跳跃不难回避。

《8》蓝色铁球：走到最左或最右端，看准脚快踏过来的一刻跳跃来回避。



（63）成功把脑击倒，在驾驶直升机离开时，脑会合成最终形态作追击。在此只要按L 键把枪口固定在下方不停射击，然后看准首领快咬过来的一刻跳跃来回避，成功把它打倒便完成整个游戏。

全攻略完



追加！最强密码公关！

游戏的最后一关难度极高，今次便为读者提供一开始在STAGE 6、人数达84只的密码，

STAGE6密码：RNXN15 4XF313 992C2C

擦写卡商业内幕揭秘

文：红猪



自从任天堂GBA主机大卖，成功占领掌机市场以后，全世界的游戏厂商都盯紧了GBA这棵摇钱树，创造了一个又一个市场奇迹，其中包括光明正大的创造者，也包含了灰色地带里的一股股暗流……

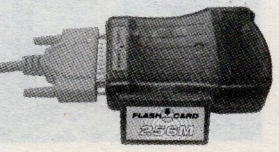
从GBA一诞生，就有人盯紧了它，在很短的时间后，就出现了GBA的D版大卡，而从SFC时代就带领磁碟机风潮的“某公司”马上也蠢蠢欲动，这家公司生产的“超任博士”磁碟机，国内游戏玩家无人不识，后来又生产过N64的光碟机等等，为什么称其为“某公司”呢？这就涉及到此公司与任天堂公司的博弈～

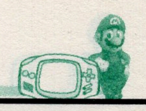
从SFC时代，此公司就是任天堂的重点打击对象，但是由于这家原叫邦谷的公司，拥有了非常强的D版开发破解能力，又采用灵活的措施，不断改换公司名称和注册地，继续进行“颠覆”任天堂的活动，算是打一枪换一个地方，连任天堂也莫其奈何，直到后来PS、SS、DC、PS2等光盘游戏机盛行，此公司的活动转向地下，但是其实体一直没有被解散，直到GBA风潮到来，他们又回来了。



最早，此组织以其高超的技术力，制作出了首个GBA的擦写卡－－Flash Advance（后称FA），虽然此卡的尺寸为大卡，但是当时连GBA的D版卡都未成熟，后来，FA又推出了中卡，这种卡只突出GBA主机一小截，是当时最好的擦写卡。

就这样，FA一家独大，占领了全世界GBA擦写卡的绝大部分份额，这种局面一直维持了不短的时间，其间，一些有实力有野心的厂家发现，原来FA此产品，根本就是暴利产品，以当时FA 128M卡连擦写器，价格高达1300元一套以上，懂行的读者可能知道，擦写卡的核心部件flash芯片，128M的芯片，目前的价格在100元以下，即使当时的flash芯片较贵，当时一套FA 128M的成本都不会超过650元，就是说，利润超过了100％。







就是因为如此高的利润，在FA之后，世界各地陆续出现了各种擦写套装，但是都无法与FA竞争，因为Flash芯片的价格，受批发数量影响非常大，就是说，大量采购Flash芯片，价格会极大的下降，很多小厂商因为采购的数量太少，以至于成本无法下降，自然没有办法与成熟稳定的FA竞争啦！

这个局面，后来终于被打破……



一家来自澳门的厂家，在完全抄袭FA设计的基础上，推出了价格较低擦写卡，这就是后来的WinSun系统，由于一开始，WinSun就在外形等完全抄袭FA，卡还是标准的小卡，价格又比FA便宜，就这样，硬是抢去了FA的国内市场，但是FA似乎不为所动，依然走其高价高质路线，陆续推出256M、512M等产品，在国际市场中，还是活得滋滋润润。

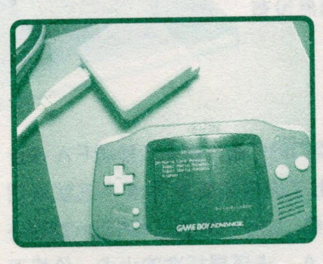
就这样，FA似乎就走出了国内玩家的眼睛之外，国内成了WinSun的天下，与此同时，著名的国内周边厂商－－北通，也推出了他的擦写系统－－北通聪明卡，一开始，聪明卡就成了便宜的代名词，因为他的价格比WinSun还要低，而且聪明卡的擦写器可以脱离电脑，进行卡卡对拷，这样对很多没有电脑的玩家，似乎很有吸引力，虽然这样，但是很多玩家看到聪明卡的实物时，还是非常失望，聪明卡不单是长出GBA一大截的大卡，而且制作工艺非常粗糙，而电脑上的烧录软件部分同样非常不成熟，似乎应验了“便宜没好货”的老话。

时间再慢慢过去，当这些或强或弱的厂商在市场上争夺的时候，没有人发现，背后还有一双正在觊觎的眼睛……



一个叫Borden的技术人员，来到了一家深圳的硬件厂家，经过极力游说，厂家答应让其开发一种新的GBA擦写卡，这种卡就是后来著名的EZ

Flash（后称EZ），EZ从设计初期，就设定了其高起点，采用USB接口高速读写，精美轻巧的卡和擦写器等等等等，所以，一开始ＥＺ就走他的高价贵族路线，价格竟超过WinSun一半以上，但是即使是这样，EZ还是一炮打红，迅速为市场接受。

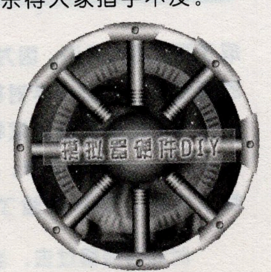


ＥＺ的成功，实在是令人大跌眼镜，在功能上只是稍微优胜，但是价格却高得多。究其原因，应该是国内玩家的“贵的就是好”的观念作祟，再加上买了ＥＺ的用户，为了让人感觉自己买的是很好的产品，到处为EZ做免费广告，一下子，拥有了ＥＺ，似乎就是高级的GBA玩家；不过，话说回来，ＥＺ的精美的制作工艺，也的确让人爱不释手。

虽然市场上，部分用户很清楚EZ的暴利定价政策，一边骂EZ一边作出降价的呼吁，但是ＥＺ的价格是“我自巍然不动”。

此时，澳门厂家WinSun开始撤出擦写卡市场，转投PS2等直读芯片的生产，同样采用抄袭外国直读芯片设计的方法，不过这是题外话了……

由于利润还是很丰厚，在ＥＺ后，多家国内厂商蠢蠢欲动，意图在这个市场中分一杯羹，这时候，突然再次杀出一个程咬金，杀得大家措手不及。

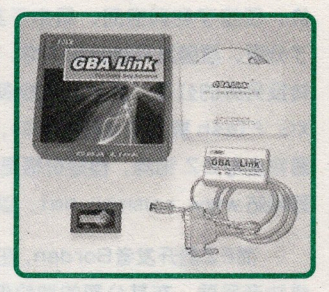


Ediy，一个不知名的小组，一直拜在模拟器站的麾下，搞些游戏手柄改装等小儿科的电子技术，而之前多次希望用自己的“技术”赚钱，却一直不得其门而入，根本没人看得起这种连基本生产能力都没有的小作坊。偏偏是这种小角色，改变了国内ＧＢＡ擦写卡市场的历史。

当时，技术实力超强的ＦＡ，已经研制出了无需擦写器，采用直接利用GBA通讯口擦写ＦＡ卡的技术，实际上技术并不复杂，只是这种创意，让人不得不佩服ＦＡ的研发组；Ediy在网上获得了这个半公开的技术，本来是没有太大作用的，但是，Ediy突然发现了一个很多业者都知道，但是却都没有注意的，隐藏在GBA D版卡带上的“秘密”！原来，GBA卡的D版商人为了快速的进行游戏的D版，在一般的GBA D版卡上，使用上了可擦写的Flash芯片，这样，只有GBA的游

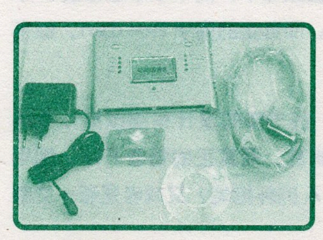


戏Rom一出来，D版卡带就能快速的进行生产，虽然使用Flash芯片的价格稍微贵一点，但是D版商之间互相比拼D版速度的竞争已经白热化，热门游戏越早生产出来，就能抢先发售，卖个好的价钱和好的数量，所以D版商都是大批大批的订购Flash芯片，这样芯片价格也能非常低廉。



就这样，这个机会被Ediy相中了，只要稍微改一下D版的卡带，就能重新写入游戏，而FA研制的擦写用通讯线，也被Ediy稍微修改后，马上投入生产，而且由于工艺的简单，D版卡带的改制和擦写线的制作，都可以完全用人力手工制作，连找电子厂生产都不需要，非常适合Ediy这种小作坊，终于，一个乱世英雄诞生了，他就是GBA Link擦写系统（后称Link），这是有史以来最廉价的擦写卡。

Ediy小组果然是非常聪明，在自己没有实力的情况下，借助D版商大批采购的Flash芯片，价格非常低的机会，生产出了自己的擦写卡，这样的擦写卡的生产成本，只有D版卡带批发价，再加手工改制一下的人力成本，而擦写线的生产成本，更是10元人民币都不到，就这样，Link定出了超低的价格，64M擦写卡带90元／盒，擦写线99元／条，这样两盒64M卡再加擦写线，组成128M的系统，价钱都低于300元，为其他擦写卡的一半。



过于低廉的价格，让除了ez外的其他擦写卡，如新慧福智慧宝盒等根本无法招架，纷纷消失，但是即使是这样的价格，由于64M D卡批发价很低，如上的两盒64M卡再加擦写线，成本还是在100元以下，接近300元的售价，足够带来200％的利润；

Link的另外一记狠招，是公布了D版卡的改制方法，却不公布擦写线的制作方法，由于Link在其擦写线与配套软件上做了手脚，所以即使用户自己可以修改D版卡，但是仍然需要购买Link的擦写线，而前面提过，擦写线的生产成本在10元以下，所以，擦写线99元的售价可以产生900％的利润，所以即使用户自己修改D卡，对应Ediy小组来说，也是同样获利丰厚，而改制D卡的成本和保修等服务，也可以一起摆脱了。

虽然这样，还是有些城市的商家，自行修改128M的D卡出售，这样就影响了Link为推出后续产品赚钱的战略，所以，Link的配套软件升级版，就取消了对128M卡的支持……

另一边，国内还存在的另一厂商EZ，虽然受Link的影响，不得不一步步降价，压缩了利润空间，但由于其品牌，产品利润依然坚挺，但是其内部却出现了分裂，原因是利益分配不均，公司内某些掌握了EZ设计技术的人，另起炉灶，转投另外的公司，反过头来抄袭EZ的设计，生产出设计相同，但是价格较低的XG Flash擦写卡（后称XG），XG一开始就毫不避讳自EZ抄袭自EZ，还以质量完全与EZ相同，但是价格更便宜作为卖点。同时，XG还收买了EZ的产品代理网站www.romman.net，以企图一下子接收EZ打下来的市场。

而EZ的开发者Borden，在创造出EZ这样的成功产品后，在其公司的地位仍然只是一名打工仔，没有得到太多的实际利益，加上XG对EZ的夹击，内忧外患之际，Borden似乎也对EZ失去信心，也适时离开了公司，这样，EZ就只剩下一个空壳了，基本上无法保证后续的技术升级等……



事情发展到这个地步，在GBA刚出现的两年前，是根本不可预料的，而国内，羽翼渐丰的Link也开始了生产自己的大容量擦写卡，而不单单靠修改D卡了；咄咄逼人的XG正严重威胁失去了灵魂的EZ；而远走的高手Borden，似乎也还在酝酿着什么。

因为最新发售的大作《最终幻想战略版A》的卡带的设计有别以前，令擦写卡无法记录进度，国内各家厂商似乎还在手忙脚乱，而真正的强者FA，则早已解决了技术问题，国内擦写卡市场会不会重回FA的怀抱呢？又或者是否一切都在FA的意料之中呢？

以上一切，都基于网上的言论，其中可能有谬误的资料，只能为各位带来一个大概的，不一定真实的内幕，借用（误用）一下哲学家赛斯的名言来结束本文。

————存在一个“未知”的现实。我是其中的一部分，你也一样。



借问下载何处有——优秀GBA下载站介绍

文：小强

GBA 的增加版，GBA sp 终于发售了，GBA 的热潮还远远没有退去的迹象，不断的大作，不断的冲击，对于模拟器玩家来说，尽快得到 GBA 的最新 roms，可说有着非常热切的期望。

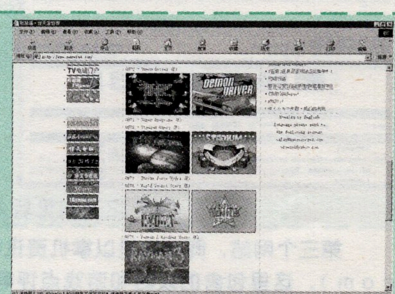
尽管本刊会每月为读者送上最新最好的 GBA roms，但是 GBA 游戏几乎隔天就跑出来几个，特别是 FFTA 这种超级大作，要等一个月才能玩上，实在是太痛苦啦！！！

不怕，本期我们就为大家送上可以拥有最新 GBA 下载的网站，这样如果看见心仪的作品，就可以先下为快啦！

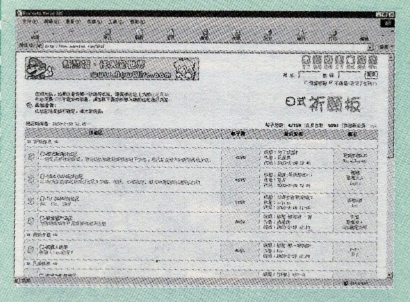
首先介绍的网站，是新惠福任天堂世界（www.newwise.com），这里有最新发布的 GBA Roms，更新可是很快的，而且 ROM 的编号也注明得比较清晰，是很方便的 GBA 下载站，再加上它的社区论坛有一帮热心的网友，这样游戏中遇到疑难问题，都可以向大家请教啦！

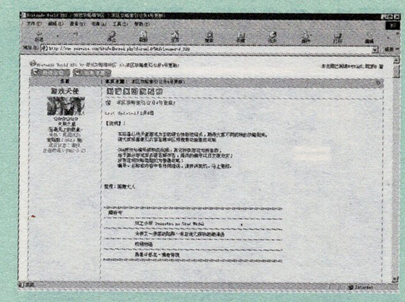


这是新惠福网站的主页面。

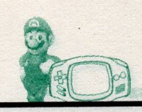


可以在网站的主页直接下载 GBA ROM。

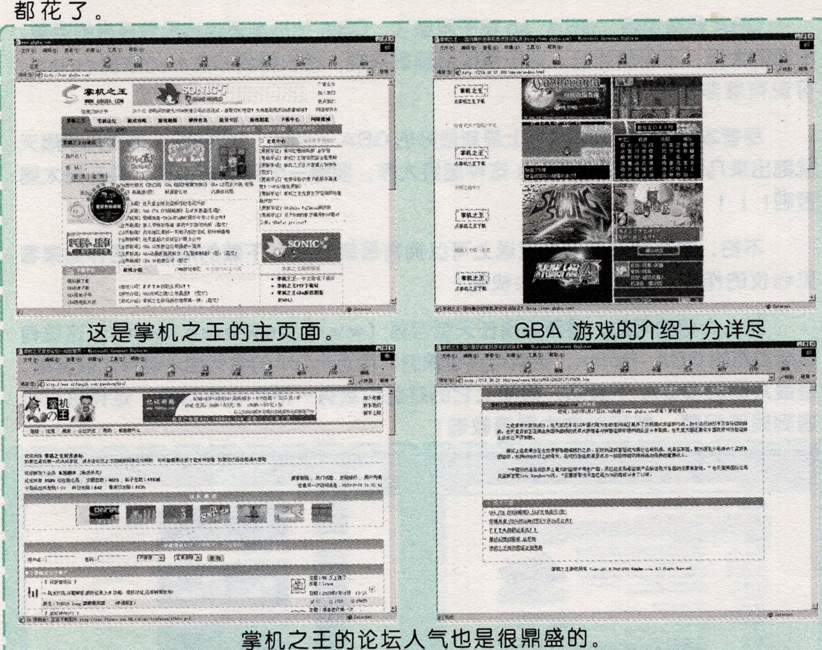




这是新惠福的论坛，里面各种的支援都十分丰富。



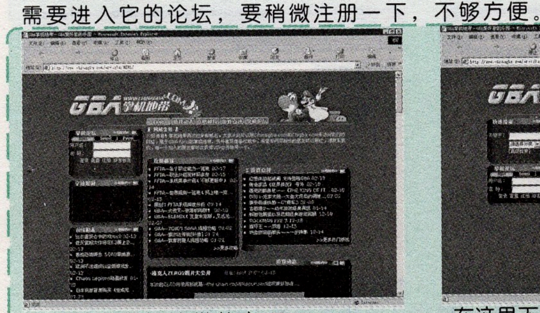
第二个介绍的网站，是专业掌机资讯网站——掌机之王（www.gbgba.com），这里有大量最新的关于掌机的资讯，包括未发售软硬件的介绍，非常全面，他的下载系统同样非常全面，不但有游戏ROMS，还有补丁，GBA上的软件等等，不过下载系统就稍嫌不够清晰，找ROM的时候，容易一下子看得眼都花了。



这是掌机之王的主页面。　GBA 游戏的介绍十分详尽

掌机之王的论坛人气也是很鼎盛的。

第三个网站，同样也是以掌机资讯著称的掌机地带（www.chinagba.com），这里包含的攻略和游戏点评等内容，是做得比较优秀的，而且界面也很柔和，有种虽然是小站台，但是又很敬业的感觉。不过这个网站的ROM下载，需要进入它的论坛，要稍微注册一下，不够方便。



掌机地带的主页面。



在这里下载 GBA ROM 也是很方便的。





众多的游戏资讯是本站的一大特色。



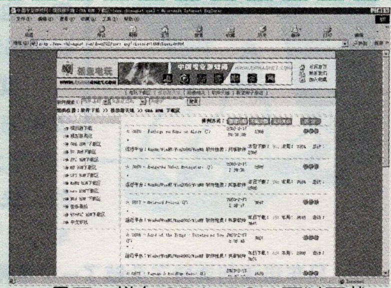
这是掌机地带的论坛。

最后登场的，是www.chinagnet.com，它是由国内著名电玩店“新亚电玩”成立的网站，商业气息比较浓，大家可以查一下市场上电玩产品的大概价格，又或者是有什么最新产品已经到货了之类的，而它同样提供GBA ROMS的下载，由于有商业的支持，所以这个网站一向比较稳定，不会像个人网站那样，因为各种原因有时候关闭几天那种情况。

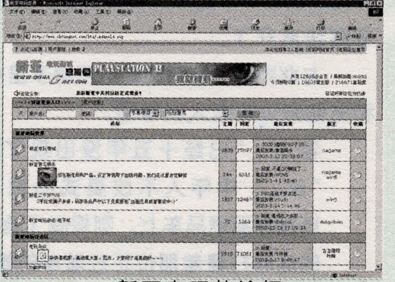


新亚电玩的主页面。

网站还有其他类型的资源提供下载。



里面一样有GBA ROM可以下载。



新亚电玩的论坛。

好了，虽然本文主要是介绍ROM下载网站，但大家下ROM的时候，也顺道了解一下电玩的资讯，那才是100%新鲜电玩人哦！

读编往来

海南 Andy

Q ：各位编辑：

大家好，我是一个 GBA 用家，想问一个模拟器外的问题，希望众编辑不吝赐教。

1.现在外面卖的GBA联机线都是4个接口的，十分麻烦，都没多少几乎 4 个人一起联，想买两个接口的。不知到正版和 D 版的联机线可以互联吗？

2.GBA SP快推出了，不知值得买否？

3.请问现在性价比最高的 GBA 烧录卡是那一种？

4.GBA SP 的背光效果与 After Burner相比如何？

5.如果 SP 在国内上市，什么价钱入手比较合理呢？

一次问多这么多问题，真有点贪心，希望能一一作答，小弟定必期期支持EZ！！！

A：本人也是 GBA 的支持者，所以就有我来回答您的问题吧！

1.D 版联机线能否与正版的互联，这要看 D 版线本身，因为我自己就买过两次 D 版的联机线（Z 版的被同事“刘备借荆州了”，惨！），只有一条可与正版的联机，所以最好在买之前试清楚

2.GBA SP的性能其实和GBA是一样的，如果你已经拥有 GBA，大可对 SP 不加理会。

3.目前性价比最高的要算是 128M 的 GB Link 了，一套设备 300 块不到。

4.从参数上看，应该After Burner 的效果更好一点！

5.800RMB 左右是比较合理的价钱 。

山东 刘威

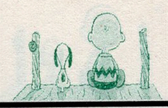
Q：我玩模拟器已经有两年了，因为都是在玩，所以都没深入研究，也很少买有关的杂志。无意中发现了贵刊，顿有“如获至宝”的感觉。一番狂啃下，我已经深深地爱上了EZ。相见恨晚（我是从第六期开始买的），不知我能否用邮购的方式来弥补那段错过的感情呢？（我的 1～5 期啊！！！）

A：555555～～～闻君一席话，欣然涕落～～～我们的邮购业务已随复刊恢复正常。详细的邮购方法轻参阅我们的《读者回执》，555555～～～（继续涕落中……）

云南 李毅

Q：编辑们，你们好！看了你们的杂志，非常喜欢，也很想提些意见，但无奈找遍全书也找不到你们的伊妹儿。因每次都用寄的实在麻烦，所以我这次的问题只有一个，请问 E Z 的 E－mail 是什么啊？

A：其实我们的“妹儿”一直都在《读者回执》上，但杂志好像真的没有提及（Faint～～～）。我们的 E－mail 就是：emuzone@21cn.com 请多多指教！



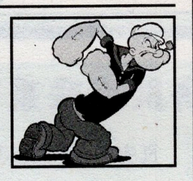
编者的话

Billy:



好啊，俺最喜欢的FFTA终于出来啦，大作就是牛B，真好玩！原本还打算赶制一份完整攻略，可惜时间不够，怎么办呢？只好冀望下期了，到时候大家要捧场哦，下次见。

大力水手:



可能过年吃太多的原故，最近的肚子经常不适，动不动就……。这期可是我带病工作，还碰上了杂志改版，如果有那些不足之处还希望各位老大多多包涵。

真田幸村:



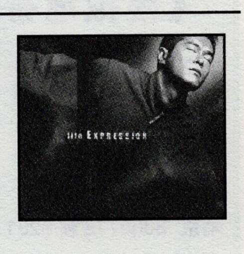
“时间就像火车一样快速驶离，但我却像在车厢内熟睡的乘客般毫无知觉。”终于看完了《夜玫瑰》，而记忆最深的就是这句话了。回头望望自己在这车厢里的二十多个春秋“还过得去吧”，但是否该醒了呢？希望能找到属于自己的答案吧，又或是已经有了答案，只是需要更多的勇气去证明而已……

红猪:



本期的《擦写卡商业内幕揭秘》一文是我的拙作，关于文章中提到的一些资料都是从网上收集来的，其中的真实性只能让读者们自己去分析了。BTW：那些文章中提到的团体或个人不要追杀我啊，多多包涵、多多包涵：P

来来:



各位春节过好吗？什么，红包收了一箩筐？哈哈，真够爽的！不过来来还是觉得过年的气氛越来越淡了，春节在人们生活的特殊位置已经渐渐降低。不过之后又看到一篇报道，称春节越来越国际化，比如印尼已经将春节定为国家法定的假期，法国也有大型的庆祝活动。文中将这现象的原因归就为中国在世界地位的提高，对此来来的联想是，什么时候我们能看到中国人编写模拟器，成为世界模拟界的关注焦点呢？

杂志邮购信息公告栏：

很多读者朋友通过E-mail、回执卡和电话等途径询问如何邮购我们的《模拟地带》杂志，首先谢谢大家对我们的支持，《模拟地带》1-8期尚有少量存货，欢迎邮购，8折优惠（8元/本），免邮费，挂号需另加两元。邮购时请填写清楚以下文字：

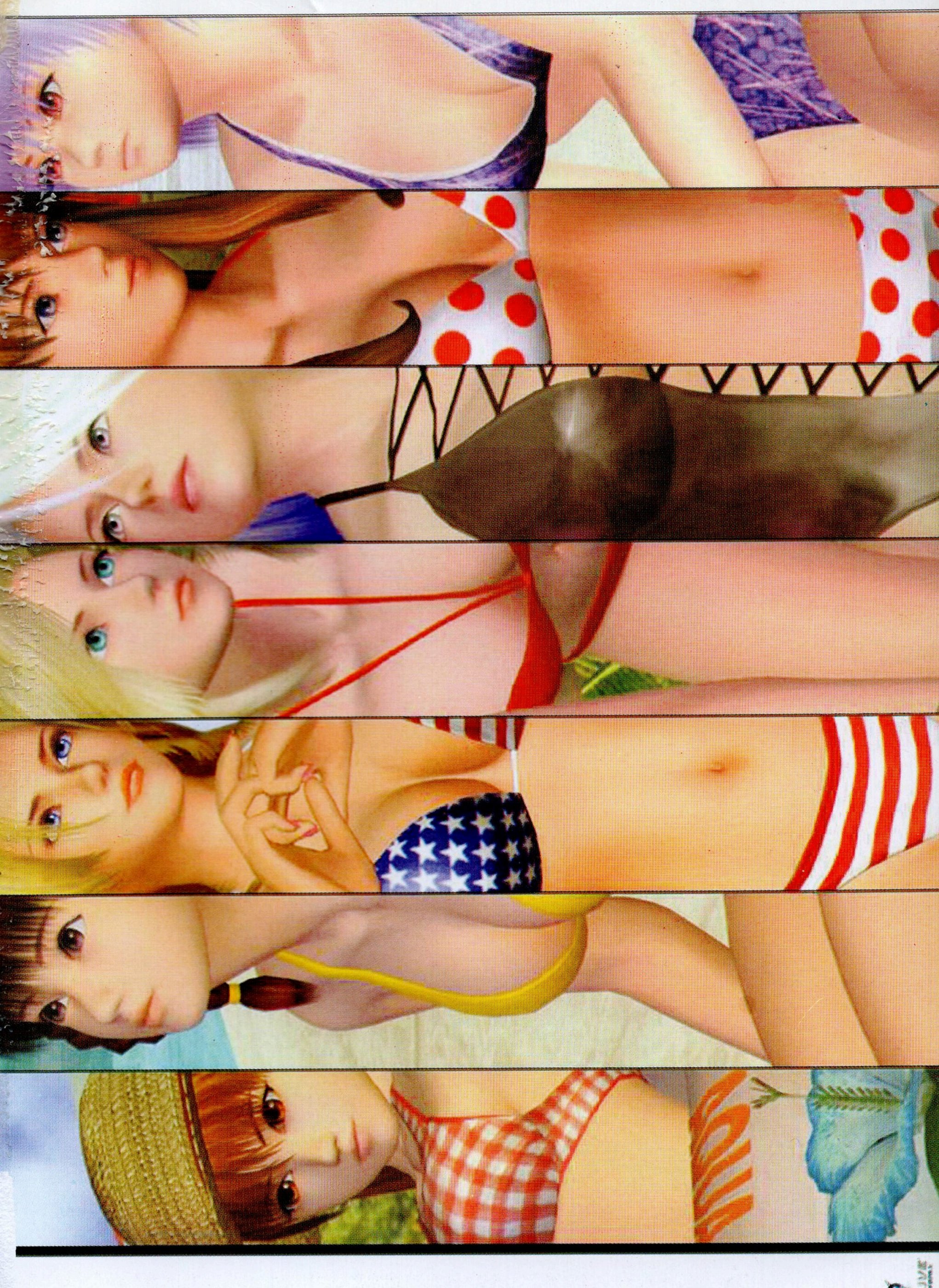
邮购地址：北京市海淀区增光路45号中国工运学院

收款人：《模拟地带》

邮编：100037

《模拟地带》全国销售网点联系电话清单

北京 65010344	济南 2905199	瓦房店 5627433	银川 6010542
上海 63769495	青岛 5733561	蚌埠 3028028	潍坊 8371230
广州 34297992	杭州 88480123	哈尔滨 8342316	临沂 8238855
武汉 85498139	南昌 8501817	石家庄 3029157	郑州 7647349
南京 3306728转8231	贵阳 5984895	张家口 2019823	洛阳 3880459
深圳 82264693	合肥 2611465	保定 2038408	芜湖 3110351
重庆 69016627	烟台 6654059	唐山 2096736	马鞍山 2483967
成都 2902052	昆明 4168505	沧州 3015380	宁波 87129191
桂林 2859586	无锡 2820161	邢台 3176769	义乌 5326396
长沙 4411099	苏州 65296805	秦皇岛 3022394	枣庄 3201788
大连 4609410	徐州 3738502	太原 7041968	十堰 8670354
福州 3326871	常州 8117080	大同 2021788	攀枝花 3349442
沈阳 23910600	铁岭 4840742	呼和浩特 6925297	南宁 2615676
长春 2731957	巍山 2231777	西安 7425430	扬州 2868519
连云港 5507021	抚顺 2600836	兰州 8270107	
天津 27693099	锦州 2130862	西宁 8227505	



EMU-ZONE


ISBN 7-88833-052-5

9 787888 330528

定价:7.8元 (光盘+手册)